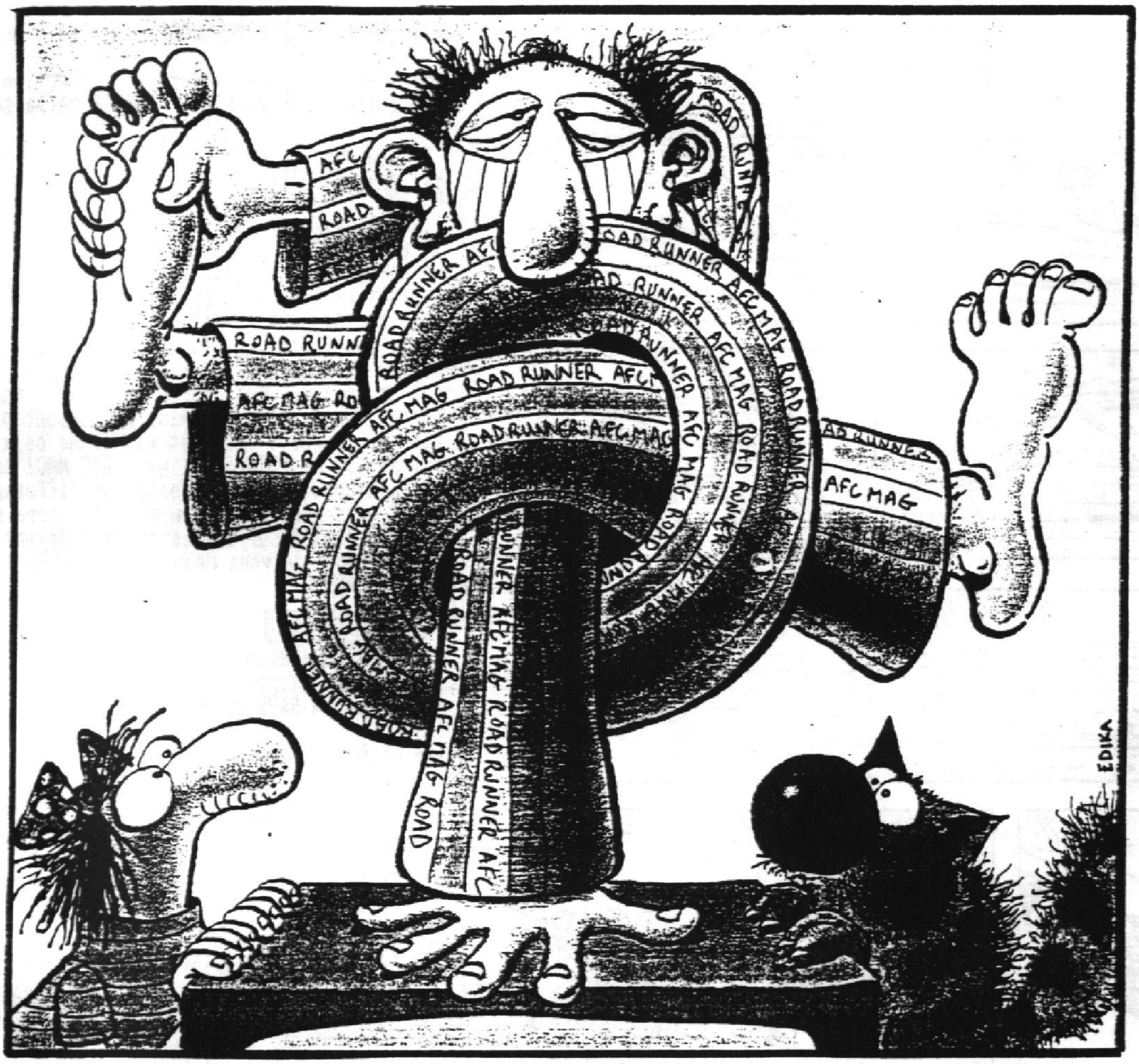
A.F.C MAG !

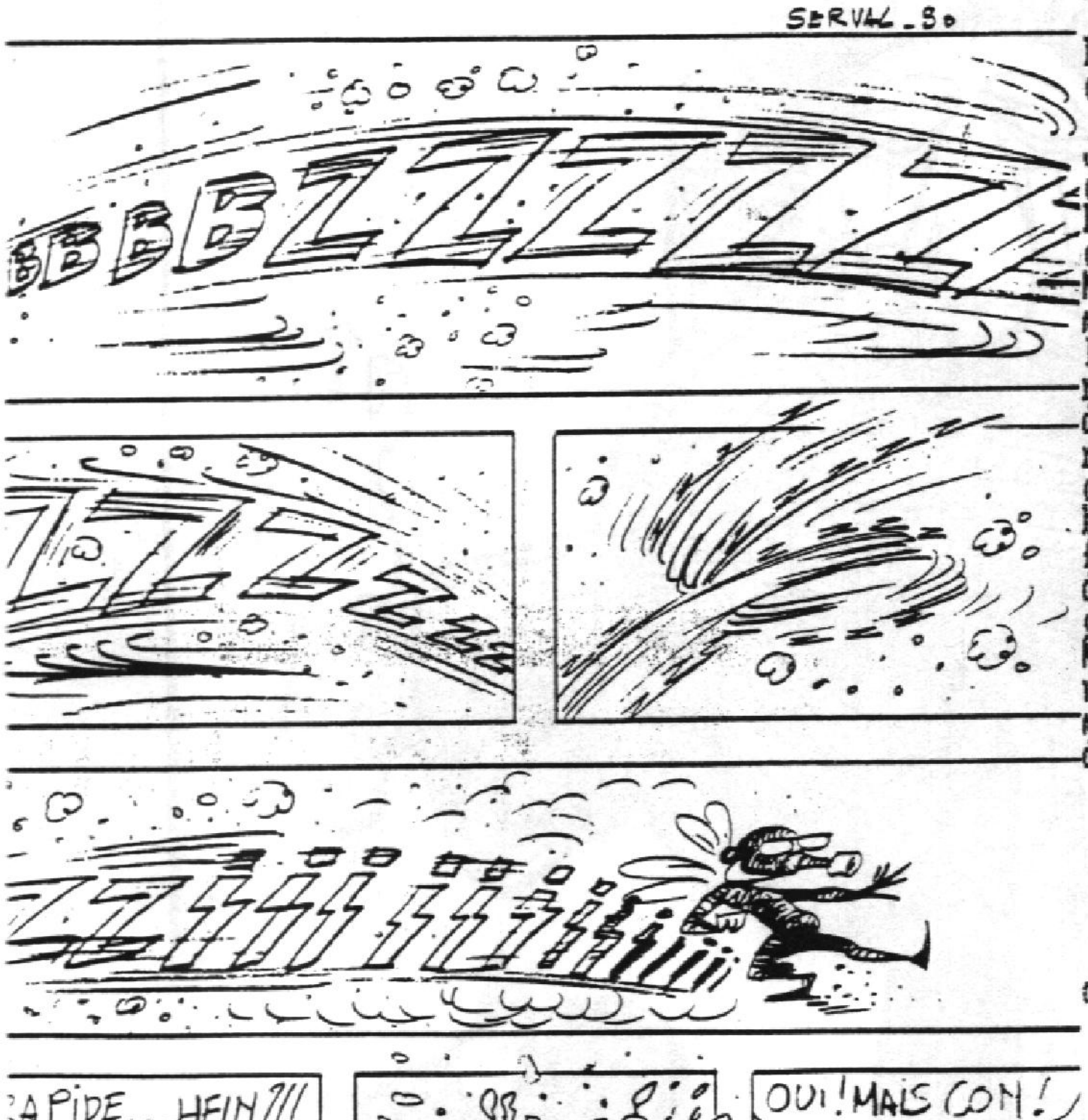
AFC: ASSOCIATION DES FANZINES SUR CPC

ROAD RUNNER



C'EST QUOI C'DELIRE...

Hum... Les deux logos, ROAD RUNNER et AFC MAG! présents sur une meme page demandent peut-etre quelques explications ... En effet, il est nécessaire de vous apporter quelques explications à ce que vous avez entre les mains(euh je m'repete mais c'est l'emotion...) Ce n'est pas un délire mais tout simplement la fusion entre les fanzines ROAD RUNNER et l'AFC MAG! Vous m'direz mais pourquoi toujours 2 noms à ce fanzine qui,suivant les règles de la fusion ne devrait former plus qu' un seul et unique zine avec un seul logo ?! Je ne vais pas me lancer dans des explications trop compliquées sinon je risque moi-meme de ne plus rien y comprendre !!! Alors restons simple.
ROAD RUNNER reste un fanzine à part entière et l'AFC MAG! également ! La seule chose qui change c'est que le rédacteur en chef de ces 2 fanzines est une seule et unique personne : MOI, BiPBiP ! et que pour éviter de publier deux fanzines séparés, j'ai décidé de les sortir ensemble mais liés entre eux... Pour la sortie de ces deux numéros ensemble, vous avez le droit à une présentation des deux fanzines ROAD RUNNER et l'AFC MAG! avec leur édito, mais dans le prochain numéro vous ne retrouverez qu'une seule présentation des fanzines avec leur deux logos et un seul édito (ceci pour éviter le trop grand nombre de photocopies).
Ce fanzine est donc découpé en deux parties (comme dans les démos !). Dans ROAD RUNNER vous retrouverez vos rédacteurs qui se sont encore donnés du mal à vous concocter des articles toujours aussi délirants et intéressants j'ai nommé mes supers collaborateurs et grands amis ROM et SLYDER !!! Vous y retrouverez les rubriques habituelles avec d' autres en prime comme dans chaque numéros mais CA je vous en parlerais plus en détail dans l'EDITO de ROAD RUNNER !
Quant à l'AFC MAG! je vais essayer de prendre la relève de TOM POUCE qui m'a légué sa place pour des raisons personnelles, mais rassurez-vous il continue EUROSTRAD et le CLUB EUROSTRAD ! Vous retrouverez toutes les ACTUS de ces derniers mois donc ne les cherchaient pas dans ROAD RUNNER!



ECRIRE UN ARTICLE POUR ROAD RUNNER et l'AFC MAG ?

Participer à la rédaction de votre fanzine préféré c'est aussi CONTRIBUER à la SURVIE de la scéne CPC !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Je ne demande pas mieux que de recevoir des articles, VOS articles pour pouvoir les publier dans ROAD RUNNER ou l'AFC MAG! qui je le rappelle pour celles et ceux qui ne le saurait plus que l' AFC MAG! est le MAG de tous les FANZINES CPC et que meme après (je vais utiliser là un bien grand mot) la passation des pouvoirs du MAG! de TOM POUCE au rédac'chef de ROAD RUNNER (BiPBiP) et bien l' aide de tous les fanzmakers et je pense plus particuliérement à ceux qui ont promis et pensés à aider à la création de l'AFC MAG! ne se sont pas manifestés beaucoup, je dirais meme plus ne se sont pas manifestés du tout !!! Ce n'est pas comme cela que la durée de vie de VOTRE fanzine l'AFC MAG! se prolongera. J'ai voulu faire un essai en diffusant l'AFC MAG! #3 mais peut-etre bien que cela sera sa dernière apparition sur la scène. Cela dépend désormais de VOUS ! Je vous donne la nouvelle adresse de l'AFC MAG! :

AFC MAG!
HAMET Stéphane
La Carpenterie
50250 LA HAYE DU PUITS

celle de ROAD RUNNER :

ROAD RUNNER
HAMET Stéphane
La Carpenterie
50250 LA HAYE DU PUITS

Bonne lecture ! BiPBiP...
Greets to TOM POUCE, BEAST, GREES, ELIOT, DRACULA, RAMLAID, CANDY, JUGGLER, GREG, BABAR, CRACKY, E/J, NICKY ONE, ATC, RORO, ORPHEE, TARGHAN, CHANY, POOM RAINBIRD, EPSILON, AST, STARCOS, Pierre CHIBLEUR , LE REDACTEUR, GEGENE, et tous les autres CPCistes!

ROAD RUNNER

N°6

sommaire

Un SOMMAIRE bien garni encore ume fois, avec de nombreux articles, que demander de plus ??? peut-etre ume parution plus fréquente mais cela n'est pas des plus facile. Voyez un peu se que j'en dis dans l'EDITO ! BiPBiP

INTRO avec en PAGE 02 : "C'est quoi c'délire ?"

ROAD RUNNER

PAGE 04 : le SOMMAIRE (suffit d'savoir ouvrir les yeux !)
PAGE 05 : votre EDITO
P 06&07 : FANZINES Partie I
PAGE 08 : Les Softs
P 09&10 : BAFMAN For Never (BD + Interview)
PAGE 11 : (P)ESPILON versus DRACULA (la suite de DRACULA versus (P)EPSILON (RR#5 et CPC QUEST#3))
PAGE 12 : **Dans la série des BEDEBILES** "Tronco Billy's Fucks"
PAGE 13 : Interview d'ELIOT(ness)
PAGE 14 : Suite et fin de l'interview + une CURIOSITE MATHEMATIQUE
PAGE 15 : RUNDSCHLAG
PAGE 16 : Les Zotres Zines
P 17&18 : BASIC Slyder LESSON
PAGE 19 : TRIBAL MAG
PAGE 20 : ADDAMS FANZ' Team
PAGE 21 : Manga, jeux, divers...
P 22&23 : FANZINES Partie II
PAGE 24 : RC-QUEST
PAGE 25 : **Dans la série des BEDEBILES** "Terror of the Exibos"
P 26&27 : Tous à VOS clavier !
P 28&29 : "Noir c'est Noir", la Bd d'EDIKA, Première partie !
P 30&31 : Entretien avec un vampire !!! El Draco !
PAGE 32 : E/J en furie (c'est pas en Folie !!!)
PAGE 33 : Rubrique BIDOUILLE
PAGE 34 : Divers (slides shows, listing)
P 35&36 : Le remake du Canard Déchainé !
P 37&38 : **Dans la série des BEDEBILES** "Partouze Invadors"
P 39&40 : l'ESPERANTO par TOMY
P 41&42 : on vous met la main à la pate avec l'ESPERANTO !
P 43&44&45&46 : DOSSIER SPECIAL BICHONNAGE DE VOTRE DMP 2000
PAGE 47 : Hard'n'Runner (la rubrique musique du fanzine)
PAGE 48 : Les inventeurs Tome 2
PAGE 49 : Démo, divers...
P 50&51&52 : LES STEREOGRAMMES par E/J
P 53&54 : Et pourquoi pas un 3,5 pouces ???
P 55&56&57 : Mangas, Astuce
PAGE 58 : BD, Zik, Démos

AFC MAG!

PAGE 01 : Edito, le concours, divers
PAGE 02 : Actus & Nouveautés
PAGE 03 : Actus & Meetings de l'été !
PAGE 04 : Fanzine Storie (partie 2)
PAGE 05 : Hardware - offer
PAGE 06 : "la vérité vrai..."
PAGE 07 : invitation au BYTE '96 !

ONT PARTICIPES A CE NUMERO :

- E/J
- TOMY
- POOM
- TOM POUCE
- Juggler (POW)
- EL DRACO et ELIOT et...
- BAFMAN pour les : INTERVIEWS !

REDACTEUR EN CHEF :

BiPBiP!

REDACTEURS ADJOINTS :

ROM & Slyder !!!

DESSINATEURS :

ROM from DIGITAL DREAM
Slyder from ROAD RUNNER
BiPBiP (pour le logo ci-dessous)...
etc...

IMPRESSION :

BiPBiP & Slyder

IMPRIMEUR : Grees of NPS !

ROAD RUNNER BIPBIP

EDITO

Encore un numéro de ROAD RUNNER qui vous tombe dessus !!! Vous avez été très nombreux à nous encourager ces derniers mois, et bien pour ce numéro #6 vous ne serez pas déçu ! (z'avez qu'à voir le sommaire si c'est pas déjà fait !).... Un grand nombre de personnes s'impatientait et meme moi d'ailleurs (?!) de sa sortie. 1...2...3...4...5...6...7 mois d'attente et de longue haleine entre le numéro #5 et celui-ci ! C'est énorme et c'est le moins qu'on puisse dire !!! M'enfin ne dit-on pas que l'essentiel c'est qu'il soit sorti ???
Dans ce numéro je n'aurais pas fait ou du moins abordé tous ce dont j'aurais aimé parler (hélas...) Ce sera pour une prochaine fois. Une rubrique NOTICE sera dans un prochain numéro et parlera d'un utilitaire que bon nombre d'utilisateur connait bien mais qu'un nombre assez certain souhaiterait en avoir quelques explications : DAMS.
Dans ce numéro vous ne retrouverez pas la suite de la BD de ROAD RUNNER pour cause que ROM n'a pas eu le temps nécessaire pour la réaliser mais sera au rendez-vous en Septembre 96 ! (la prochaine sortie de ROAD RUNNER/AFC MAG!).
Pas de rubrique ASSEMBLEUR et PERFECTIONNEMENT, car notre ami et O combien dévoué ATC avec tous ses projets et préparations de démos,etc dans le groupe SCORPION n'a pas également eu le temps de les réaliser mais m'a promis une rubrique pour le numéro #7 !

Si vous voulez passer des annonces dans ROAD RUNNER/AFC MAG!, envoyez vos lettres, elles seront diffusées au prochain numéro !

Vous trouverez 3 BDs des plus délirantes d'un ami qui m'a permi de les diffuser, il s'agit de la saga des BEDEBILES! Si les BDs insérez entre 2 pages de votre fanzine vous plaisent, faites le moi savoir, je continuerais à en diffuser d'une autre série !

Bon je vais vous laissez parcourir ces quelques pages (???!!!) qui, je l'espère sauront vous combler ! Rendez - vous dans de nouvelles aventures au mois de Septembre 96 qui sortira (qui essayera) juste après le BYTE '96. J'espère que vous serez nombreux à y participer. La rédaction de ROAD RUNNER essayera d'y etre présente !!! A bientot ! BiPBiP...

Un numéro achevé
le 25 Avril 1996 ...

Amitié à tout les CPCistes.

A bientôt.

BPB:P!

LES FANZINES 1996

Ils sont arrivés un peu en retard à la rédaction mais méritent qu'on par -le d'eux, donc voici les tests des fanzines BONSOIR LA PLANETE #11, QUA SAR CPC #10, LE FANSS #5.

BONSOIR LA PLANETE 11

Aprés son numéro Hors Série de l'été 95, place au numéro #11 qui est sor-ti depuis le début de l'année 96 sur la scène CPC !
Quoi de neuf au sommaire de ce fanzine papier qui fait 30 pages en tout et pour tout ! Et bien vous avez le droit (pour les ceusses qui s'y con -naissent un peu... j'en fais pas parti malheureusement) à un dossier com-plet de 10 pages (1/3 du fanzine) sur l'électronique (ARF ! Diable mais c'est énorme ! ben oui et pour moi cela m'est guère d'utilité...). Le ré-dacteur vous propose la réalisation d'une interface RS232 , cela sert à brancher (entre autre) une deuxième imprimante ou bien aut'chose qu'est rapport à l'informatique (une sacrée extension !).
Mis à part cela il y a dans ce numéro un rub' qui vous donne la recette pour réaliser un écran en OVERSCAN sur 4 pages ! Une rub' de test MATOS , La rub' habituelle FANZINES (Gootcha fanz'#2, Eurostrad #6, Road Runner#4 et Quasar CPC#8 y sont testés). Ensuite sur 2 pages, 3 listings ! du BA -SIC et également au programme une application pratique pour dessiner des polygones emboités qui rétrécissent tout en tournant donnant ainsi l'effet d'une spirale... Très intéressant et c'est sur 4 pages !!! (voici quelque chose dans mes cordes...). Arrive la page 25, déjà ?! et oui... c'est un article sur l'ESPERANTO, vous savez la langue internationale dont on com-mence à en entendre parler sur la scène depuis un p'tit moment... et bien Pierre Chibleur vous en parle et vous verrez qu'il n'y a pas que dans BLP que cette langue se fait entendre ou plutot se fait parler enfin bref où elle fait parler d'elle ! mais également dans ROAD RUNNER !
Page suivante, on retrouve la rubrique CINEMA du copilote, elle nous par-le du film Mortal Kombat et du manga Dragon Ball Z le film ! La suite est assez étrange et c'est sur 2 pages qu'une personne préférant garder l'ano nymat nous dévoile toute sa rancoeur, pousse un gros coup de gueule non pas contre la poste qui il y a quelques mois nous a foutu dans la merde , non pas contre la RATP, c'est pas non plus contre les lecteurs avides de fanzines mais contre nous ! enfin pour etre plus précis contre les édi teurs de fanzines et autres ! Sympa non ?
Arrive enfin et c'est bien dommage la dernière page qui boucle un numéro encore bien garni, la page de FIN (No Comment pour celle-ci).
Dans l'ensemble BLP #11 et bien conçu, ce qui est le plus gros point noir je dirais c'est le manque certain de graphs et de nouveautés dans ceux-ci Ben oui car un bon fanzine ce veut etre agréable à lire donc de belles di gits pour agrémenter, décorer les pages sont souhaitables... donc revoir un peu la mise en page/en forme. Personnellement je n'aime pas les motifs qui font le cadre de ce numéro... (un détail). Malgré cela il faut quand meme bien avouer que l'ensemble qu fanzine est bon car on y trouve des ar ticles intéressants.
Alors quoi ! qu'est-ce que vous attendez pour le commandez si ce n'est dé jà fait (depuis l'temps !).
Envoyez à Tréhet Richard
& Vattement Séverine
12 rue de la défense Passive
14000 CAEN.....5 francs pour les frais de port
Le numéro #12 sortira courant ETE 96.

Contacts ...

ADRESSE de QUASAR CPC

RIMAURO Philippe & Gilles
8, chemin des Maillos
09200 SAINT-GIRONS

ADRESSE de LE FANSS

41, rue du champ du paradis
03100 MONTLUCON

ADRESSE de GREES of NPS

Serge POIRRIER
79, allée de l'Olivette
Hameau les vignes
84200 CARPENTRAS

BiPBiP!

QUASAR CPC 10

Toujours une présentation et une qualité rédactionnelle nickel (encore un mot barbare), propre, nette, bien construite bref du très bon encore.
Un cocktail (on arrive bientot à l'été) d'articles très intéressants comme les rubriques ASSEMBLEUR ou bien DEMOMAKING,... C'est un numéro encore une fois bien complet.
Au sommaire de ce numéro, on retrouve parmi les rubriques habituelles un GROS dossier sur les CPC+ (les heureux possesseurs de cette machine vont etre gatés !) , un autre dossier sur INTERNET ainsi qu'un test de 3 pages (!) qui en dit long sur le jeu MEGABLASTERS (tout le monde s'arrache le jeu à la boutique AFC !!! rire...).
peut-etre devrait-on baisser le prix de vente de ce superbe jeu qui s'avère vraiment un flop à l'achat !!! (j'me comprend...).
Dans ce numéro de QUASAR, on vous fait également la présentation de la Ramcard de... Ram7 !
Une nouvelle rubrique voit le jour, c'est celle de The Famous Al, le rédacteur du zine GOOTCHA FANZ' qui nous pique un p'tit délire (plutot sympa !) et c'est le pourquoi du comment que la rub' s'appelle DELIRIUM (AAAAquarIIuumm...).
Voilà je crois que j'ai tout dis enfin le principal je pense car sur ces vingt huit pages bien remplies, pensez bien qu'il y a d'autres rubriques que voici que voilà et que je vais vous citer en vrac : ACTUS, FANZINES, ELECTRONIQUE (moins gros que dans BLP #11 mais tout aussi intéressant), HELPS, RUB X (non non pas porno ni érotique,ce qui est fort regrettable...) et les HISTOIRES PERPENDICULAIRES !
Ca y est, cette fois je crois avoir tout dit alors je passe à : LE FANSS #5 !

LE FANSS 5

"lu et corrigé par MAMZELLE" tiens donc ???
Qui aurait cru ?! cela m'interpelle...
Il est vrai que cela nous arrive à la rédaction de faire quelques fauthhe de fruppe (oups de frappe) ou d'orthographe.M'enfin de là à en faire une énorme quantité, j'me pose des questions !
c'est-y pas normal ou c'est normal ?!?
Moi c'que j'en dis c'est qu'um second correcteur ferait bien l' affaire à moins qu'ils décident de virer le 1 er A C'MOMENT LA... moi c'que j'en dis...
Bon je suis pas là pour vous faire un cours d'orthographe mais pour essayer de parler du numéro #5 que Mick'ro a sorti au début de cette année.
Mis à part le gros point noir que je viens de citer précédemment la qualité du fanzine (mise en page) est plutot bien réussie... (réalisé sur un engin autre que le CPC !).

Les rubriques sont diverses mais je noterais au passage que la rubrique FUN GAMES est consacrée uniquement aux jeux PC ?! zarbi pour un zine qui se veut etre CPC ? Sinon les rubs sur les JEUX DE ROLE, ASSEMBLEUR sont ma foi intéressante...
Pour conclure je dirais que c'est un fanzine qui n'a pas terminé d'évoluer car je trouve quand meme regrettable qu'il n'y ait sur 16 pages uniquement 3 pages traitant de la scène CPC en général.

EUROSTRAD 8 !

(wouaouh ! le fanz bilingue est sorti !!!)...

Le fanzine EUROPEEN est sorti le mois dernier et je lui tire ma révérence car il ne fait pas moins de 12 pages mais est rempli d'infos et d'articles en tout genre !!! Cela va de la première page où il nous parle des nouveautés sorties sur nos écrans jusqu'à la dernière où le CPC entre au pays INTERNET... Vous connaissez tous INTERNET "et ses autoroutes de l'information" ? et bien TOM POUCE l'a rencontré sur CPC et il nous en parle...
Mis à part la scène du CPC française, il va de soi que dans un fanzine qui se veut etre EUROPEEN, on parle de la scéne ANGLAISE... et bien c'est chose faite et une dizaine de softs étrangers sont testés — et ALLEMANDE !!! → dans ce numéro !

La qualité rédactionnelle est excellente et les digits y sont variées... Un fanzine dont on ne se lasse JAMAIS !!! ...

tests de softs

BALL BEARING

CUAAAHH !!! Un jeu plein de rebondissements !!!
Un jeu RADICAL SOFTWARE...

Bon euh la présentation du jeu, c'est un menu où toutes les options sont affichées. Le choix des commandes (clavier ou manche à balai (!), le choix du niveau de difficulté (EASY, MEDIUM ou HARD pour les pros !). Biensur y a la fonction START pour débuter la partie. Justement, venons-en au fait! Arrivé sur l'écran du jeu, vous avez à diriger une petite balle bleue... Faites gaffe car le parcours est dangereux ! C'est un vrai labyrinthe. Vous avez 3 vies au début de la partie et un certain niveau d'énergie ! Heureusement pour vous, vous pouvez en récupérer... de l'énergie pardi !!!
Si vous voulez arriver à passer chaque niveau il vous faut récupérer tous les anneaux de chaque tableau...
Les graphismes en mode 0 sont soignés , coté musique ben c'est dommage car il n'y en a pas ! Par contre y a des brui -tages plutot bien choisis quoique un peu simples. L'anima-tion est bonne tout comme la jouabilité. Bref un bon p'tit jeu à posséder dans sa logithèque CPC !

Les notes ROAD RUNNER :	
Graphismes	: 15 / 20
Musique	: y'en a pas, dommage...
Difficulté	: 16 / 20
Animation	: 16 / 20
Bruitages	: 13 / 20
Jouabilité	: 16 / 20
NOTE.....	: 15 / 20

BiPBiP!

LoGiStic !

Ce programme SHAREWARE réalisé par FRAGGLE of MOPS est un jeu ma foi plutot sympathique et original car on doit faire preuve dans ce jeu d'un peu de réflexion et beaucoup de stratégie pour vaincre son adversaire qui peut etre soit l'ordinateur ou bien un pote !
La toute première manipulation qui est demandé c' est de sélectionner un mode couleur ou monochrome (tout dé pend de ce que vous avez comme moniteur à la maison).
Ensuite viens le menu principal où là, un tas d'option sont à choisir comme le nombre de joueurs (1 ou 2 ou bien meme 1 duel ordinateur contre ordinateur...) , le nombre de déplacement autorisé durant la partie est à choisir également selon la difficulté que vous voulez avoir (c'est à vous de bien doser !), également le nom -bre de parties (de 1 à 100) et comme au tennis, vous sélectionnerez le terrain sur lequel vous souhaitez jouer ! une dernière option est à choisir , il s' agit de choisir le mode de victoire, c'est à dire en plus simple : comment est-ce que l'on veut gagner ? donc il y a le choix entre gagner à la fin du nombre de déplacements choisis, gagner quand vous avez tué votre adversaire et qu'il ne reste qu'une couleur à l'écran,gagner lorsque toutes les cases sont occupées par un joueur,...
Le jeu est au début un peu difficile à cibler c'est à dire que pour ma part j'ai eu du mal à mis faire mais une fois que l'on a compris le systeme, ça roule impeccable !
Coté graphisme et bien on a à faire à quelque chose de simplet en mode 0, mais largement suffisants . Les musiques (car il y en a plusieurs !) sont excellentes et la jouabilité est bonne (c'est soit avec le joystick, soit avec les flèches du pavé numéri -que).
J'aurais aimé vous en dire plus sur ce soft qui mérite le détour mais la place va me manquer donc je passe directement à la note globale que ROAD RUNNER lui attribue :
un petit 14+ / 20 bien mérité...

Comment ca ?! Qu'est-ce que c'est ?? Vous ne connaissez pas ??... Mais c'est inadmi sible !!! Dans ce cas comman dez-les a la redaction !
non mais sans blague !...

BAFMAN: Fornever

Bafman est un hero, un vrai, pas comme ces tapettes en collants qui s'affublent de noms ridicules juste pour impressionner les jeunes filles. Ne de la plume du dessinateur amateur (pour l'instant) Yota Wagner, Bafman vit des aventures debilo-loufoques scenarisees par le genial moi-meme, les beaux albomes sont en vente dans toutes les bonnes librairies de Nice et de Rouen, et par correspondance.

Bafman est un hero, un vrai, et pour le prouver au monde entier, il a ete interviewer Yota, son propre createur. Il faut dire que les batons de reglisse que Bip bip a donne a Bafman l'ont un peu aide a se decider. Et oui, Bafman est comme ca, il ferait n'importe quoi pour du reglisse...

BAFMAN: Salut ! Commencons par une question existencielle, qui es-tu Yota ?
YOTA: Un jeune bambin aimant a parcourir les vastes etendues de paquerettes et de bleuets, sensible mais tourmente, s'enorgueillant de sa victoire au concours du plus gros mangeur d'herbes folles (Peace & Love)
BAF:Yota, D'ou viens ce nom etrange et penetrant ?
YOT:Yota etait ma face cachee, profondement enfouie aux confins de mon subconscient. Yota

etait le mal, le mauvais, et cette facette s'est reveillee (Putain, deja 6h15). Desormais chaque soir a partir de 10h30 (apres le film de 20h) Yota s'eveille pour me posseder...
BAF:Comment as tu eu l'idee (geniale) de me creer ?
YOT:J'etais jeune et innocent (surtout inconscient!). Il y a de cela 3 annees, alors que mes doigts squelettiques commencaient a materialiser d'etranges icones sur le blanc de la feuille que tu apparus,mais tes aventures furent breves et ta fin proche. Mais c'etait sans compter sur la venue d'un genial scenariste...
BAF:Mezofait, je suis le hero de combien d'aventures ?
YOT:Hum... "Bafman Fornever", (quelques planches delires: Bafman chez les nippons...), et la suite prochainement.
BAF:Quels sont tes antecedents en BD (on m'a parle d'un merveilleurs Aquan Tribes) ?
YOT:Ils ne sont pas nombreux mais les principaux sont: Le Stromboli, Crapo-Ludo, Drive in de Tart Hausor, Aquan Tribes...(et plein de projets !).
BAF:Comment se fait connaitre un jeune dessinateur ?
YOT:Hum... question difficile. Et bien par exemple, se faire interviewer dans Road Runner. Non, en fait, le principal est de bien dessiner (bon coup de crayon, logique!!!) faire preuve d'humilite et pas de pretention par rapport aux autres (ce qu'on retrouve malheureusement chez les meilleurs) et de... ARGGGHHHH! ... 10h 30 !!!

BAF: Que penses-tu de moi ?
YOT: No comment. (A vous de juger, mais au fond, je t'aime bien... mais alors vraiment au fond, profondement).
BAF: Finalement, ou peut-on obtenir ma BD ?
YOT: BAH!!!! Envoies 2 timbres a 2F80 a LAURENT WAGNER, Chez Monsieur BAFMAN, 27 rue de PARIS, 06000 NICE ou laisser un message sur 3614 RTEL1, bal:YOTAWA. Sinon, tu risques de le regretter amerement !!!

Propos recueillis par Bafman, un peu aide par **Rom**

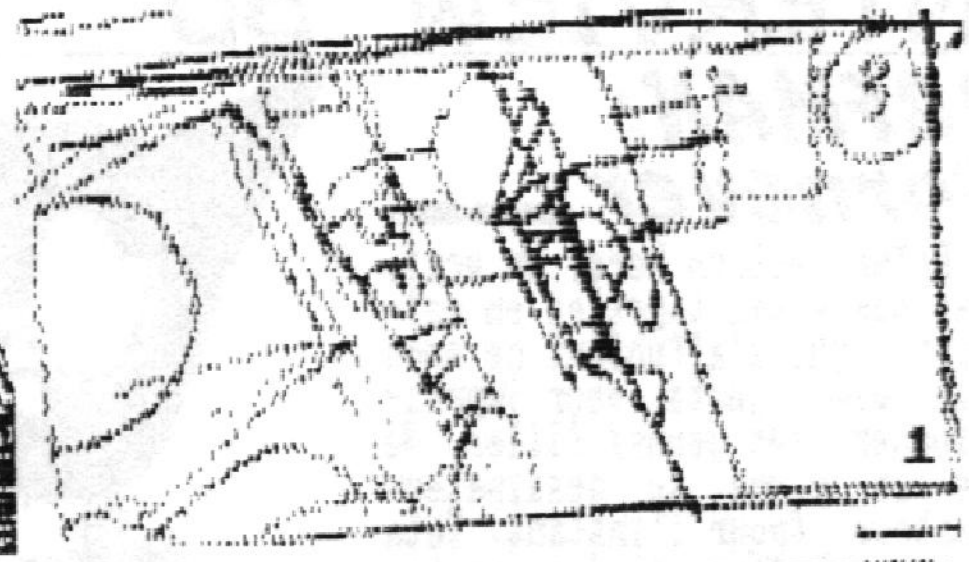
ILLUSTRATIONS (C) YOTA WAGNER

ILLUSTRATIONS (C) YOTA WAGNER

SPECIAL BAFMAN

Bon, je repete pour ceux qui n'auraient pas compris, la BD de bafman, meilleure parodie de Batman, est disponnible. Et ce n'est pas tout. Bientot devrait sortir un recueil de Bafgirls. "Beurk !" hurlez vous, "Bafman deguise en fille, ca doit etre horrible!". Bin, c'est pas vraiment ca. Ce sont plutot des filles deguisees en Bafman. Et si vous avez des doutes sur le talent de Yota, regardez plutot les jeunes filles en bas de cette page...

ET ARRETEZ DE BAVER SUR VOTRE BEAU NUMERO DE ROAD RUNNER !!!! Decidement, de nos jours, les gens ne respectent plus rien...



COMMENT NAIT UNE BD...

La plupart du temps, la BD nait de la rencontre entre un scenariste et un dessinateur (des fois c'est le meme, mais si on commence avec les exceptions, on n'est pas sortis !). Le premier "travail" est de se mettre d'accord sur un style (comique, realiste, science fiction). Il est aussi preferable que le scenariste connaisse le style de dessin du dessinateur. Puis le scenariste se met au boulot et ecrit l'Histoire (en collaboration, souvent, avec le dessinateur qui suggere des idees...) et il envoie le tout au dessinateur. Celui-ci effectue d'abord des recherches de mise en page (la place des cases sur la page) avec des crayonnes rapides. Il lui faut ensuite definir la place des elements dans chaque case. Vous pouvez voir en haut a droite trois etapes du travail du grand Yota (1m49) sur la Bd de Bafman. Le chef-d'oeuve (ou l'horreur immonde) arrive juste apres...

ROM

EPSILON

VERSUS

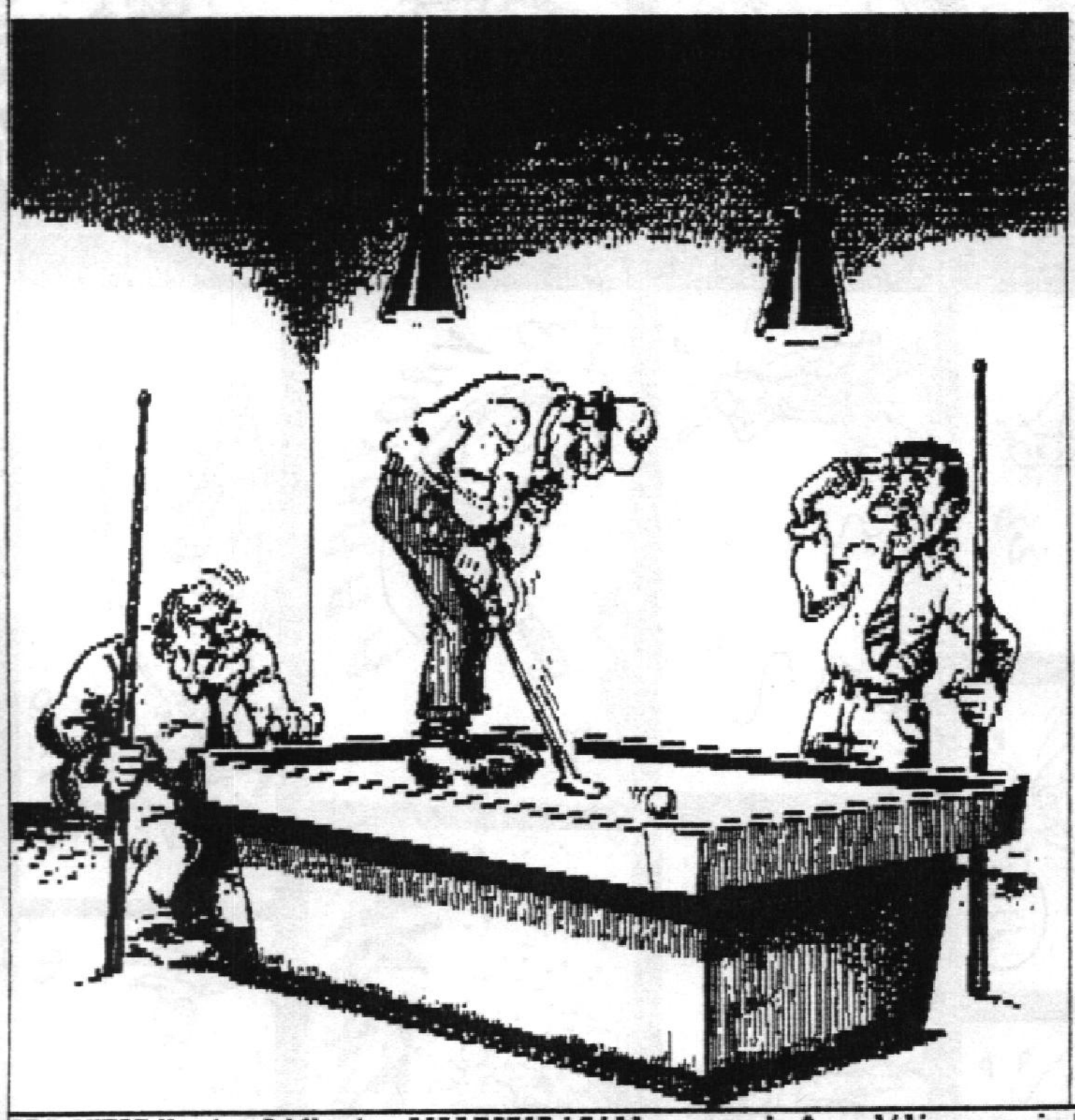
DRACULA

Comme dit auparavant, vous pourrez retrouver la suite de cette saga dans THE WAR...

Mais je rêve ou quoi ??? Quel est cet avorton qui se permet de m'insulter et de me rabaisser à l'état d'humain ?!? Sache petite COUCOUGNIETTE que la bave de l'abominable gargouille que tu es, n'a jamais atteint, n'atteint pas et n'atteindra jamais le PHOENIX que je suis (Et vive la modestie !!!).

--) Peut-on parler de tes balades nocturnes, dans les bois, pendant le BORDELIK 4 ??? (--

Savez-vous que BRACOUDA (Son nom de code sur 3615 CUIR$ ROSES) est venu, non pas avec tout son matériel informatique, mais plutôt avec un attirail d'une toute autre nature (Faut-il vraiment en arriver à parler des fouets, DRA-CUL ???). Et si c'était tout, mais non, v'là tis pas que RAMLAID s'y met !!! Et hop, un petit STRIP TEASE facon GILBERT MONTAGN... pardon, DANIELE GILBERT sur la table, CRACKY CRACKOTTE, les mains baladeuses, s'en donnait à coeur joie (On pourrait même dire à "bâton joie" !!! Mais oui, vous pouvez maintenant appeler CRACKY JOYSTICK !!!).



Que vont dire tes parents, MIGOUANE, à la simple vue des photos de toi en mini-string invisible ???

Au fait, ELIOT, quelle est cette histoire de truc à plusieurs que tu voulais organiser, en collaboration avec GRACUBA ?

Enfin voilà, il fallait vraiment surveiller ses arrières pendant le BORDELIK 4, car avec des pervers tels qu' ELIOT (C'est pas un nom de chien, ça ?), CRACKOTTE, RAMLAID (Le seul créateur de menu auto-destructif !!!) et surtout DRACULOTTE, ce n'était pas de tout repos... Tiens, j'ai oublié de parler de TARGHAN, qui prend ses douches dans les toilettes, en oubliant volontairement de fermer la porte à clefs (Encore une tactique bien louche !).

Tout ceci n'est bien sûr, pas amical du tout, ceux qui ne sont pas contents, n'ont qu'à l'être, c'est tout. Quand même merci à l'équipe de KAKOS pour cette splendide PARTHOUS... Euh... ce BORDELIK MEETING 4 !

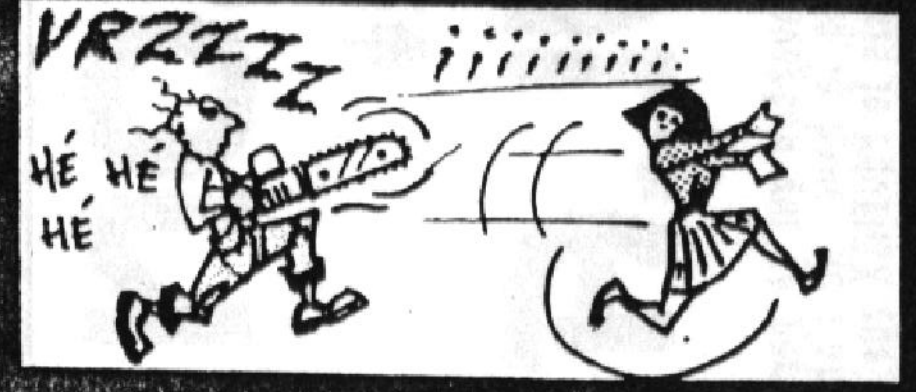
EPSILON

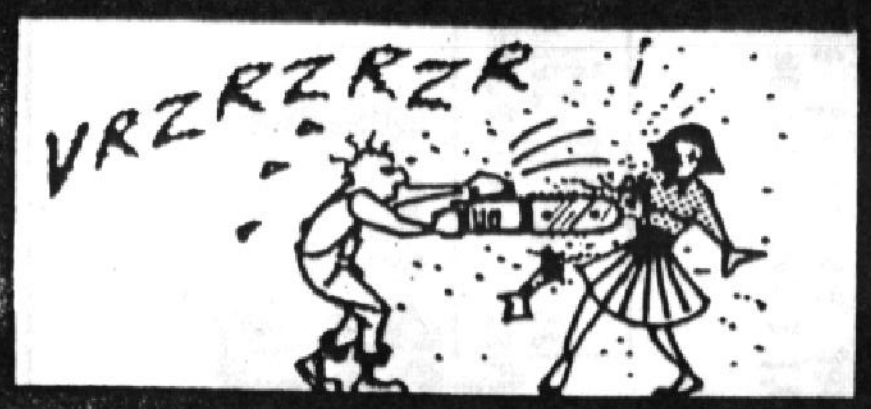
!!!

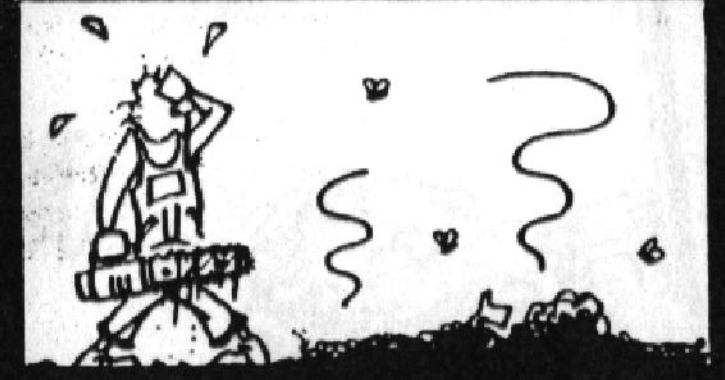
DANS LA SERIE DES BEDEBILES

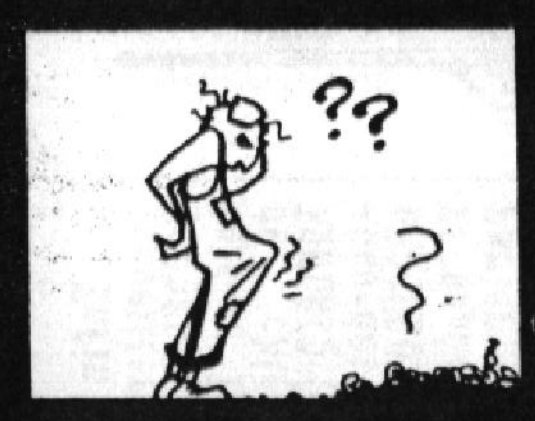
Mr le Directeur
vous presente :

Big Billy's Frozen Fucks









INTERVIEW d'ELIOT...

PRESENTATION (Que fais-tu dans la vie hormis le CPC ?).

Pour des raisons personnelles, je souhaiterais rester a-nonyme tout au long de cette interview...Heu, non ! En fait, je m'appelle Olivier FLOQUET, j'ai 19 ans 1/2 et je suis étudiant (enfin presque !) en BTS Optique 2 ème année à Vire.

OU EN ES-TU DANS TON PROJET DE FANZINE DISC ?

Tu veux parler de M.A.T. ? En fait, le code est presque achevé depuis plus de 8 mois ! C'est AST qui code et il semble qu'il ne bosse plus dessus. Enfin bref, ca n' avance pas voire ça recule à cause de read failed...
M.A.T. devait etre un fabuleux discmag encore plus fabu-leux que le fabuleux New Arcade #6. Le design est au top comme le code. Chaque texte a une zic différente... En plus, ce fanz a des textes plutot bétons pas du genre baclés en 5 minutes comme... je ne citerais personne pour ne pas briser certaines longues amitiés (plus de 30 ans !!!).

GROUPES ET PROJETS ???

Je suis membre de :

POWER SYSTEM : ALN, Cyborg, Epsilon et Moi. On a en pro-jet New Arcade For Ever. En fait, je ne connais qu'Epsilon et le groupe est peu structuré.

AST SYSTEM : Ast, Sandy et Moi.
Silence radio depuis des mois...

BENEDICTION : The Villain, Greg, Rainbird et Moi. C'est le groupe dans lequel je m'implique à 200 % ! En projet il y a DIGITAL PRESS #3 que je suis en train de coder , European Megademo : une megademo comme la Power System avec des participants de toute l'Europe (d'où le nom!), une petite démo de 2 ou 3 parts et INVERTIX, un jeu que je dois coder... Ca fait pas mal de choses !

Personnellement, je débute dans l' Assembleur qui est moins dur que je pensais.Je regrette de ne pas m'y etre intéressé plus tot...

TON PARCOURS SUR LA SCENE CPC ?

On va reprendre depuis le début. Avant, il y avait les dinosaures et puis... Bon , j'ai eu mon CPC 6128 en 1990. J'ai branloté (!?) mon joystick pendant quelques mois et je me suis intéressé ensuite au BASIC.
C'est exactement en Avril 93, le 12 (c'était un lundi j'm'en rappelle !!!) à 16h35 (pour etre precis) que je commandais NEW ARCADE #4 par désespoir de cause. Je pensais que le CPC était mort et que je ne l'utiliserais plus guère et j'ai fait cette commande pour découvrir autre chose.....

C'est EPSILON qui m'a fait entrer dans la scène. Mes productions sont :
Equinoxe Song Player, Solomon's Key #3 (un p'tit bijou : 99% BASIC !!!), Push, Acid Music Box #1 (bof), Acid Music Bugs #2 (mieux), Optix, AFC bulletin #6 english disc version...

MATERIEL...

J'ai un CPC 6128 (CRTC 1) équipé d'un lecteur 3,5 " (qui marche !!!), une Soundplayer (un p'tit bijou que je conseille à tous !) et un ampli. J'ai aussi, quelque part , dans la chambre de ma soeur, enfoui sous la poussière.... (feignasse !), un ATARI 1040 STE sont je me sers que pour transférer des graphes ou adapter des musiques sur CPC.

A QUEL(S) JEU(X) SUR CPC JOUES-TU LE PLUS SOUVENT ?

Je n'ai plus guère de jeux. J'ai découvert récemment Turbo The Tortoise qui est vraiment agréable. Sinon, il y a TETRIS 95. Je m'amuse aussi à Solomon's Key #3.Je me suis aperçu que le niveau 19 est impossible à passer ! Pas assez de temps... Il faut en fait presser les touches E L T pour passer au niveau suivant ! J'adorais aussi Target Re-negade.
Au niveau utilitaires : OCP (incontournable!), Disc'o'magic (à mon avis le + complet), Soundtracker 128 (le top), Dams et SFC.

PASSES-TU BEAUCOUP DE TEMPS POUR REALISER TES PRODUCTIONS

Oui, je passes beaucoup de temps sur mes productions car j'accorde de l'importance à 3 aspects primordiaux (pour moi !) : - l'originalité (des musiques, du principe)
- l'aspect visuel (je cherche à avoir le top - design)
- l'ergonomie

QUELLES DEMOS PREFERES-TU ?

J'ai été très impressionné par la Madness, les previews d'Overflow, la Photographic d'Antoine,la Ultimate Megademo la Digital Orgasm,... J'ai vu des previews qui vont car-tonner aussi.

COMMENT SE PASSES TES RELATIONS AVEC LES DEMOMAKERS ALLEMANDS, ANGLAIS ?

Toujours avec préservatif ! Plus sérieusement , je n'ai que très peu de contacts à l'étranger : 1 en Allemagne et 1 en Angleterre ! Ah non ! J'ai aussi pas mal de contacts en Bretagne (vive la Bretagne libre !). Par contre, je suis visiblement victime d'un boycott de la part des grecs car j'ai é-crit à 2 grecs bien connus de la scène internationale (JFMC et CATLOC) il y a déjà longtemps : sans réponse... Ce qui est marrant (hi! hi!), c'est de voir la façon dont certaines de mes productions se sont diffusées ! Mes 2 contacts de l'étranger m'ont fait plaisir car je ne m'y attendais pas...

INTERVIEW d'ELIOT...

L'AVENIR DU CPC ?

Je suis de nature gaie (Ah le pédé !) et optimiste... Est-ce de l'inconscience ? Pour moi le CPC n'est pas en-core dans un musée ! Il faut continuer à créer et sur-tout innover !!! Il y a de très bons codeurs capables d'inventer des effets sur CPC, de bons graphistes et Tar-ghan. Peut-etre que la motivation de certains s'épuise mais en tout les cas, pas la mienne ! Chacun fait ce qu'il peut et c'est déjà pas mal.
Je n'ai pas encore prévu ma retraite. Rassurez-vous, je ne compte pas arreter de sitot !!! (J'entends les ova-tions délirantes de mes plus fidèles supportrices !!!).

TON COUP DE COEUR, TON COUP DE GUEULE ?

Mon coup de coeur ira aux modestes utilisateurs qui ne font pas parti de la scène mais qui s'intéressent encore (mais pourquoi ?) au CPC.
Mon coup de bec est destiné à tous ceux qui essaient de repomper un style graphique (celui de Rainbird ou de MAT par exemple) ou musical (celui de Targhan entre autre) et qui n'arrivent pas à la cheville de ces illus-tres artistes.
Enfin une interrogation : pourquoi y a-t- il toujours les memes fontes (MADE), les memes musiques (BSC - KANGAROO), les memes effets (rasters à Hydris) dans les dé-mos ou fanzines ? Vous allez dire qu'il s'agit là des meilleures créations sur CPC... Biensur ! Mais il fau-drait peut-etre utiliser de nouvelles choses, non ?

MOT DE LA FIN... merci ELIOT pour cet entretien, BIPBIP

J'ai remarqué que les rédacteurs de fanzines de fanz posaient cette question pour qu'on les remercie ! Donc merci de m'avoir interviewé et vive Road Runner et le CPC. Un dernier message : maman , la boite de nesquik est vide ! Sur cet appel capital, je vous laisse !

Olivier/ELIOT!

CURIOSITE par ELECTRO JACK!
MATHEMATIQUE

Que peut-on faire avec des maths dans la vie courante ?? C'est comme l'informatique, on peut s'en passer à condition de ne pas s'y intéresser de trop. Quand le gout est pris, il est très difficile de s'en sevrer. Voici donc une curiosité qui va se transformer en énigme pour un non-initié.

De la méthode avant tout : TOUT le nombre multiplié par 9 et auquel on ote 5 présente une somme de ses chiffres toujours égal à 4...

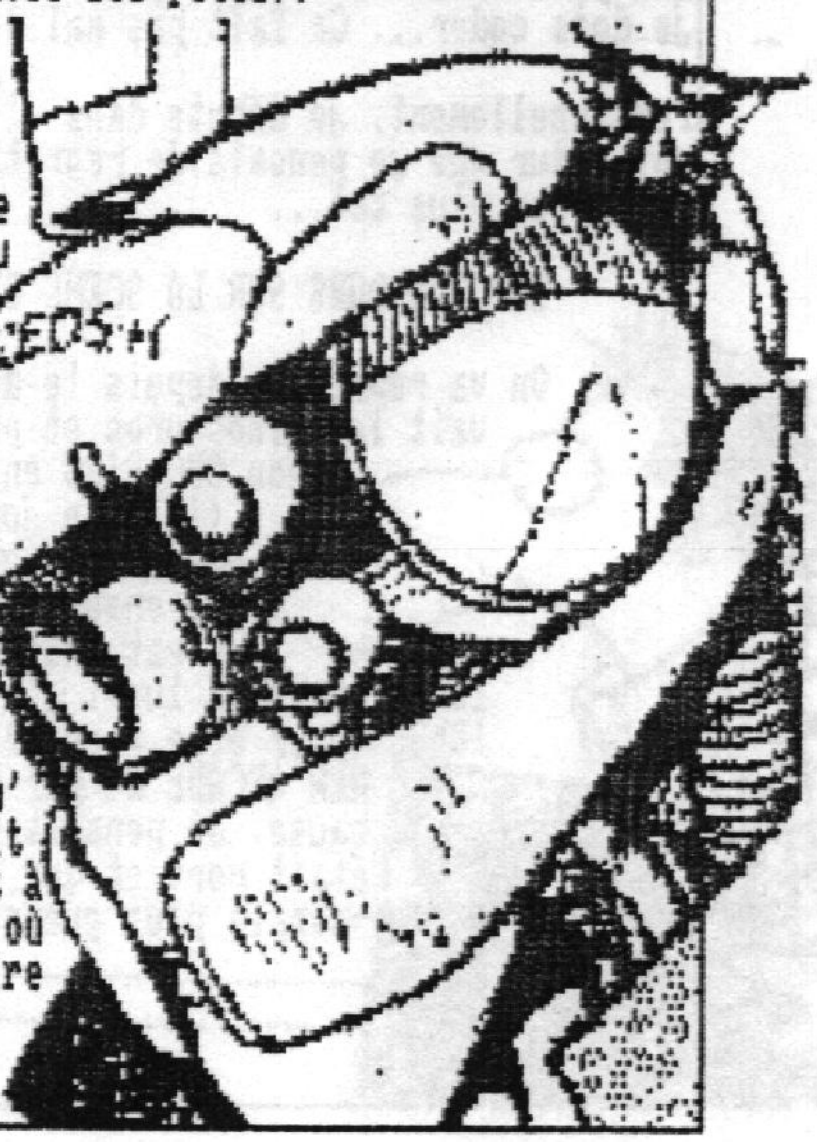
Petit controle : 1 x 9 = 9 .... 9 - 5 = 4
62 x 9 = 558 - 5 = 553, 5+5+3=13, 1+3=4
84 x 9 = 756 - 5 = 751, 7+5+1=13, 1+3=4
106 x 9 = 954 - 5 = 954, 9+5+4=22, 2+2=4
253 x 9 =2277 - 5 =2272, 2+2+7+2=13,1+3=4
.....etc etc.....

A partir de cette constation il est possible de monter une histoire qui va bluffer ceux qui ne la connaisse pas ... Bouges pas, je t'explique :

Tu choisis un de tes potes avec un cerveau normalement développé (pas un flic, le képi atrophie les neurones... prenons un exemple, tu lui montre ton médius relevé, pau-me en l'air... déjà ses sourcils se rapprochent énormément... tu secoues la main et tu lui dis "Retrouves-le!" Si il est intelligent il va se marrer mais c'est quasi impossible et si c'en est un vrai de vrai il va t'emme-ner au poste pour te bourrer la tronche à coups de gomme à effacer le sourire avec ses potes).

Où j'en étais moi ?... Ah oui, tu l'as ton pote ? Donnes lui un papier et un crayon, voire une calculette... Donnes lui à choisir un nombre entre 20 et 500 par exemple... Dis lui de le multiplier par 9... PFFF! il en met un temps, on est pas au bout ! Mainte-nant il doit oter 5 du résultat... Dis-donc, oter 5 ça veut dire moins 5... tu l'as bien choisi ton mec ! Ouf, ça y est ?
Voici le moment délicat, il faut qu'il additionne tous les chiffres constituant son résultat et ce tant qu'il restera plus qu'un seul chiffre... Aie files lui à boire,il va se péter une durite à réfléchir comme ça ! Il l'a son chiffre ?... Toi seul sais biensur qu'il est arrivé sur le 4, à moins qu'il se soit gourré quelque part. Fais lui choisir dans l'alphabet la lettre correspondant à son chiffre, ex : A=1 B=2 C=3 D=4 E=5 F=6 etc (Evidemment il choisi D) et demande lui de trouver le nom d'un pays d'Europe commençant par cette lettre... Il se creuse la citrouille et pense enfin à DANNEMARK puisque c'est le seul pays à commencer par un D. Hé hé hé il croit toujours qu'il choisit seul et qu'il est libre de sa pensée... tu lui demandes alors de choisir le nom d'un fruit commençant par la dernière lettre du pays qu'il vient de trouver... Après une brève analyse du contenu de sa mémoire il doit logiquement aboutir à KIWI (voire peut-etre KAKI qui est moins connu...). C'est à ce moment que tu places ta botte secrète car tu lui sort un papier de ta poche où sera écrit "Désolé il n'y a pas de Kiwis au Danemark !". Tu pourras meme lui dire "Tiens t'as un nouveau plombage ?" car il devrait se retrouver bouche bée, machoire pendante... Il te reste à dire Salut et à ne pas révéler ton truc.

E/J



RUNDSCHLAG

On connaissait la qualite des demos allemandes... voici le zine!

Si vous avez la chance de parler plus ou moins allemand, vous allez bondir de joie a la lecture de cet article. En effet, j'ai decide de vous parler d'um fanzine dont la reputation commence a s'etaler dans toute l'Europe, le Rundschlag (a vos souhaits !).

J'avais entendu parler (en bien!) de ce zine dans Eurostrad (Salut Tom Pouce !) et j'ai donc envoye mes trois IRCs (Coupons reponse internationaux) a ce zine qui s'annoncait fameux. C'etait il y a un peu plus de deux mois...

J'avais l'impression qu'ils m'avaient oublie, mais non ! Marabu (charge des relations courrier, apparemment) m'a ecrit en m'envoyant deux Rundschlag et m'a repondu en francais, comme ca, histoire de se faire pardonner. Sympa. Bon. Je pense qu'en fait de tout ca vous n'en avez pas grand chose a f.... et que vous vous dites "Mais quand est-ce qu'il va arreter de raconter sa vie pour nous parler du zine ?"... J'y viens, j'y viens...

Rundschag comporte une quarantaine de pages (40 pour le No 15 et 48 pour le No 16), agremente d'ume couverture photocopiee sur papier couleur. Il semble etre distribue en Allemagne, Autriche, France, Angleterre, Irelande, Danemark et Grece:

RUNDSCHLAG REDAKTION
BIOS, Postfach 27,
88475 SCHWENDI - ALLEMAGNE

DISTRIBUTION FRANCE
Arnaud Storq, 14 allee des narcisses, 83320 CARQUEIRANNE

Qui dit mieux ?
Dans cette quarantaine de pages, des articles techniques, des news de la scene europeenne, un peu d'humour, des tests, des plans de jeux, du hardware... bref: des pages bien remplies.

Vous pouvez meme y trouver des pubs, prix et coordonnees pour acheter par correspondance des trucs qui deviennent rares chez nous: rubans de DMP, disquettes 3''... Une part importante est egalement consacree aux lettres des lecteurs (et aux reponses. Les abonnes de Rundschag recoivent en meme temps un disk (plusieurs formats disponnibles) bourres de petits progs qu'ont pas l'air mal du tout ! Ca doit etre un mega-boulot pour la redaction quand on sait qu'il y a 250 abonnes !

Enfin voila. Pour terminer, ce zine est tres bon, rempli de plein d'infos. Par contre, vu mon allemand, il me faudra au moins un mois pour lire les deux numeros recus... Dans le Rundschlag, vous trouverez egalement des articles en Anglais, ou des traductions anglaises des articles Allemands. Apparemment, la redac du Rundschag fait de son mieux pour essayer d'augmenter le nombre d'articles en anglais. Par contre, n'esperez pas trouver des articles en Francais !

Bon, alors pour vous procurer Rundschlag, vous pouvez envoyer a la redac 4 IRC's (ou 17 IRC's pour 5 numeros). Les IRC's s'achetent dans les bureux de poste. Vous pouvez aussi payer en Deutschmark (7,-DM le numero, ce qui est un peu moins avantageux pour nous, pauvres francais !) ou directement vous adresser a leur distributeur en France.

Les adresses trainent quelquepart sur cette page...

Rom

ILLUSTRATIONS DE CETTE PAGE (C)VAMPIRE DARK NEWS SAUF PHOTO.

Les Zotres Zines

DARK VAMPIRE NEWS

Nous revoila pour decouvrir les fanz' etrangers au monde du Cpc. Je vous avais promis que le prochain ne parlerai pas de japanimation et j'ai tenu parole.

Le sujet dont traite le fanzine dont je vais vous parler est un peu special, un peu original et tres effrayant: Vampire Dark News traite (comme son nom l'indique) exclusivement de vampires a travers plusieurs rubriques: Litterature, Cine-Video-Tv, Musique, BD, jeux de roles... sans oublier une rubrique de news sur les vampires (car il s'en passe plus que l'on ne le croit, dans les crypte !).

Le zine en est a son numero 0. Celui-ci est gratuit mais les prochains seront payants (15F). Il est tres bien realise, avec une mise en page sobre et claire, "egayee" (si je puis m'exprimer ainsi) par des illustrations d'un style tres particulier (surtout les dessins d'Annabelle).

Que dire de plus si ce n'est que vous avez interet a commander ce zine, si vous ne voulez pas que sa redactrice en chef ne vienne hanter vos nuits (quoique finalement, je vous sens pas trop convaincus. Quel est le petit malin qui a demande "Et elle est bien, la redac' chef ?"...).

Sans plus tarder je vous file l'adresse de ce superbe zine: Sandrine Armirail, 22 allee C.Monet, 92300 Levallois Perret N'oubliez pas que si le zine est gratuit la poste ne l'est pas (6F70 de port).

Faites de beaux reves !

Rom

KNF Hana No Yuki

Je vous en parlais il y a quelque temps, le fanzine BD Kaze No Fantasia (KNF) s'est transforme en "maison" d'edition. Le premier titre,"Hana No Yuki - Les petales de neiges" est paru. Il vaut le detours (a vrai dire, surtout pour le scenario). Kyusuke, l'auteur y fait preuve d'un romantisme rare en BD. Deux autres titres devraient sortir au mois de Novembre.

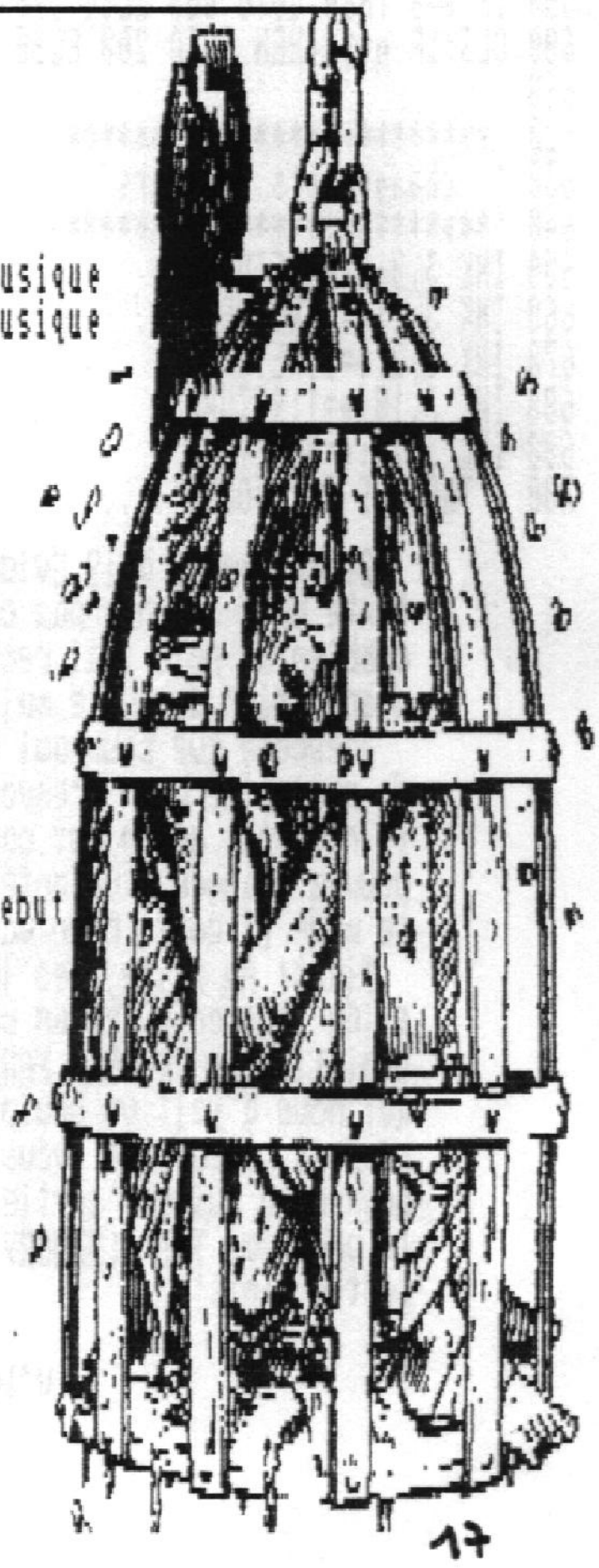
Rom

BASIC SLYDER LESSON

Bien entendu, je n'ai pas la prétention de donner une veritable lecon de basic aux programmeurs que vous etes pour la plupart mais je pense que ca peu bien etre benefique pour certains. Ce prog (made by SLYDER he!he!..) a pour fonction de faire une lettre sur disk on meme une petite intro pour une quelconque production. J'vous éxplique rapidement ce qu'il fait; il charge un ecran d'OCP (non compacté) pour la presentation que vous aurez préalablement preparé avec amour en prevoyant une zone écan qui s'éffacera pour laisser place ensuite au texte, il charge des fontes (faites avec l'editeur de caracteres d'OCP toujours), il charge une zic faite avec soundtrakker, il charge un texte en ASCII tapé sur SEMWORD ou tout autre traitement de texte. Ca fait déjà pas mal, non? Si vous ne voulez pas vous emmerder à tout taper (j'vous comprend), écrivez moi et je vous l'enverrai avec un exemple d'application. Voulez vous que j'vous detaille le déroulement?.. Bon OK... Mais speed...

Au début, chargement des divers fichiers (que vous aurez preparés avec amour, si j'insiste) puis appariton de l'ecran avec la douce zique puis vous tapez sur espace et la fenetre definie dans le prog ce crée pour faire place au texte qui est de la meme largeur que la fenetre (de préférance...), texte qui apparait en devenant de plus en plus clair est disparait en devenant de plus en plus foncé, ce qui n'est pas si simple en basic (ou alors c'est moi...). Voila, voila c'est tout, je vous laisse découvrir...

```
10 ' by SLYDER of Road Runner
20 '
30 CALL &BC02 :MODE 1:SYMBOL AFTER 32:X=HIMEM+1
40 LOAD"fly.fnt",X  '                                  chargement fonte
50 DATA fly  '                                         nom de la fonte OCP
60 MEMORY &2329 '                                      encombrement de la musique
70 LOAD"music.bin" '                                   chargement fichier musique
80 MODE 1:BORDER 0
90 INK 0,0:INK 1,13:INK 2,26:INK 3,23
100 LOAD"jocker.",&C000:CALL &4000 '                   chargement screen
110  IF INKEY(47)<>-1 THEN 120 ELSE 110
120 CALL &4002:WINDOW #0,14,40,7,25:CLS:INK 3,0:m=0 ' definition fenetre
130 OPENIN "lettre.":CALL &4000
140 l=0                                  --> adresse d'execution zic.
150 GOSUB 250
160 GOTO  330
170 IF INKEY(47)<>-1 THEN GOTO 500 ELSE 170:x=100 '    vers effacement
180 IF INKEY(47)<>-1 THEN 140 ELSE 180 '               vers nouvelle page
190 IF INKEY(47)<>-1 THEN 200 ELSE 190
200 M=0:CLS:CLOSEIN:CALL &4002:GOTO 120 '              fin texte & retour debut
210 '                                    --> adresse arret zic.
220 '************************
230 ' Lecture fichier ASCII
240 '************************
250 WHILE NOT EOF:LINE INPUT #9,b$
260 IF LEFT$(b$,3)="FIN" THEN 310 ELSE 270
270 IF EOF = 0 THEN 280
280 PEN 3:PRINT#0,b$;l=l+1
290 IF l>18 THEN GOTO 320 ELSE 300
300 IF m=1 THEN 320 ELSE WEND
310 m=1:GOTO 290
320 RETURN
330 '
```



```
340 '************************
350 '    eclairage texte
360 '************************
370 z=5
380 AFTER z,0 GOSUB 660
390 IF e=1 THEN 400 ELSE 390
400 AFTER z,1 GOSUB 670
410 IF e=0 THEN 420 ELSE 410
420 AFTER z,2 GOSUB 680
430 IF e=1 THEN 440 ELSE 430
440 AFTER z,3 GOSUB 690
450 IF e=0 THEN GOTO 170 ELSE 450
460 '
470 '************************
480 '    effacage texte
490 '************************
500 z=5
510 AFTER z,2 GOSUB 680
520 IF e=1 THEN 530 ELSE 520
530 AFTER z,1 GOSUB 670
540 IF e=0 THEN 550 ELSE 540
550 AFTER z,0 GOSUB 660
560 IF e=1 THEN 570 ELSE 560
570 AFTER z,3 GOSUB 650
580 l=0
590 IF e=0 THEN GOTO 600 ELSE 590
600 CLS:IF m=1 THEN GOTO 200 ELSE 150
610 '
620 '************************
630 '  changements couleurs
640 '************************
650 INK 3,0:e=0:RETURN
660 INK 3,1:e=1:RETURN
670 INK 3,2:e=0:RETURN
680 INK 3,10:e=1:RETURN
690 INK 3,23:e=0:RETURN
700 ' THAT' S ALL FOLKS!!...
```

synchro apparition & disparition texte.

Alors, merci qui? Evidement, il faut avoir OCP, Soutrakker & un traitement de texte mais qui n'a pas ca chez lui, que je l' aligne! J'vous éxplique pas combien de fois j'ai recommancé, j'ai eu du mal à gerer l'apparition et la disparition du texte mais le resultat est satisfaisant (si si vous verrez)...

J'espere que ceux qui ne veulent pas taper ca feront l'effort d'avoir assez de curiosité pour m'envoyer un disk (3 pouces) et ainsi voir à quoi ressemble le résultat qui n'est pas mal pour un prog Basic. Inutile de vous dire que vous pouvez changer à volonté les parametres concernant la fenetre, les couleurs ou le mode (1 ou 2) pour varier l'apparence du résultat...

Tient! Au faite, les images de cette rubrique sont extraites d'un superbe slide show en overscan mode 2 (codé par RAMLAID) qui est en faite la face d du génialissime DRACULA FANZ #5 (really fantastic!). Bravo Mortel! et surtout R8X qui nous a fait un boulot j'vous dit pas!... si j'le dis. A propos de R8X, ca me fait penser que vous devez absolument posseder la Bordelik Meeting 4 Mega-demo qui est sortie bien en retard mais qui vaut vraiment le coup (surtout la part de TAF (MEMORY & R8X), ce n'enleve rien au talent des autres participants!

Pour ceux qui veulent le prog
v'la mon adresse (soyez pas timides!)

MARTIN Arnaud
La Quesnelière
50160 BIEVILLE

TRIBAL MAG

What is Tribal Mag ?
It's one of the biggest discmags for the CPC, a mag which is representing the CPC scene in all his facilities. Although TM is released only 2-3 times a year, it covers all the scene-activities during the months between the releases.

What are the columns in Tribal Mag ?
SCENE-LIFE : news, shortened reviews, charts (once a year) and all that kind of stuff
CHATTING : the biggest column! Here's the place where all freax can chat together what they want!
ADVERTS : Do you need a 8"-drive ? Do you ever wanted to have the "Roland"-series ? All those matters for this column.
HARDWARE : interesting tips'n'tricks all around the CPC's hardware, technical instructions/drawings etc.

The review-columns:
PLAYTIME! : a must for game-freax, including game-reviews, pokes, hints, cheats etc.
DEMOS : the test-corner for demos (wow!) and slideshows
UTILITIES : the test-corner for utilities (I don't believe it - really?), also for instructions (how to start OCP...)
FANZINES : the test-corner for papermags and discmags

MEETINGS : here are the freax talking! To get the best impression of all those cool, cool, cool CPC-meetings, read this!
INTERVIEWS : Smalltalks with interesting people ("lamers", coders, swappers etc.)
SPECIAL : more or less serious articles which don't fit to the other columns. Nice texts!
CODING : listings, coding hints, complete courses etc. - the coder's paradise!
TOD&TEUFEL : (means "Death'n'Devil") You have a lot of pain, aggression and hate in your brain against the CPC or some freax ?? Let it out here!

Some columns are changing sometimes depending on the contents of the texts I receive.
-> Plus regular specials, eg. CPC-Emulator, FutureOS, groups etc. - all is possible!

What are the other features of the Tribal Mag ?
TM is the only discmag which
- has a big comfortable configuration-program to set up your printer, the colours, the floppy-speeder etc. The configs will be of course saved!
- has a textconverter for converting the articles to ASCII-texts. (But don't spread 'em, first ask for permission please!)
- has a option-menu in the textscreen to dis/activate things like sound, grafix, turndiscpart and to change some other options
- also shows 17K-Screens (for ads, inctruction or just for fun)

Beside from that TM has a special text-system, eg.:
- "text-integrated" pics
- textattributes (bold, underline etc.) and
- a nic~ charset to add some more "colour" to the mag

Why are you telling me all this shit ?
Because I'm always searching articles for the Tribal Mag, especially from the english- and french-speaking CPC-freax! Don't hesitate to write in your mother-tongue, so TM becomes more european! Just look at the columns and write some stuff!

How is the addy to write to ?
The addy for Mode2-Pics (eg. your pseudos)
full 17K-Screens (please with "*.PAL")
articles
orders and of course
swapping all CPC-stuff etc. is:

Juggler of POW!
postlagernd
PA 13
D-76437 Rastatt
Germany

Please spread this sheet to all your contacts - thanx!

OH OH... j'ai d'la merde dans les yeux ou bien alors c'est cette page qu'est toute noirrrre ?!

Un p'tit coup d'coeur aux deux frangins, MEMORY & RSX (que je salue d'ailleurs ! et j'espère bien les revoir au meeting de cet été, le BYTE 96 !).

Il nous ont pondus 2 superbes numéros (ADDAMS FANZ). Ce fanz qui tenait sur 1 disc n'a réussi qu'à nous faire baver seulement que 2 fois (très courte leur durée sur la scène n'est-ce pas ?) Hélas, depuis déjà un moment (je ne m'rappelle plus de la date, veuillez

m'excusez, honte à moi !), ces 2 frères de sang sont partis vers une autre ère que je ne dévoilerais pas de peur que vous quittiez également la scène du CPC pour rejoindre la scène PCistes et que... (Oups, je l'ai dit...) oh et puis NON, je sais bien que VOUS, chers lecteurs, vous etes liés avec votre bon vieux CPC et que rien

The Addams Fanz'

TAF PRODUCTION !!

AAAAArrrrggghh!!! J'en suis pas revenu! Malgré l'avoir seulement vu au meeting l'été dernier, oui car le drame a frappé mon CPC, cette partie de la démo, ne tourne pas sur mon CPC, AAAAAAHHHH!! Pourquoi tant de haine ??? J'ai pourtant tout essayé !!! Bon..... Le texte va bientot boucler et je ne vais pas avoir parlé de tous ce dont je voulais dire à

ne pourra vous en séparer ! ...enfin je l'espère. Bon si nous revenions à nos moutons... Malgré leur séparation avec la scène ils leurs restent tout de meme encore (non pas 1 pied dans la tombe, loin de là...) 1 pied sur la scène CPC car z'avez vu ce qu'ils ont faits comme PART pour la BORDELIK DEMO #4 ??

propos de cette équipe qui malgré nous avoir pondu 2 No d'ADDAMS FANZ ils ont également été les créateurs des slides shows :

ADDAMS FREE DISC
&
ODDYSSEE
(2 merveilles...). BiPBiP

Les envahisseurs

SUPER !!! Le MANGA est partout, il nous envahit de tout les coins et j'espère que ca va continuer !!!
MANGA ??? KECESKSA ???... C'est en fait un sous ensemble d'un immense phénomène qui comprend également le jeu vidéo, les dessins animés les BDs, certainement bientot le film LIVE.
Ce qui se passe en ce moment ce sont les débuts embrionnaires de quelque chose qui va se répendre.
Il est évident que le manga existe en France très fort parce qu'il est poussé parallèlement par le jeu vidéo. Donc c'est vraiment une culture qui est intéractive, multimédia en fait et les gens qui sont contre le manga croient que c'est juste un petit phénomène qui peuvent cerner sont vraiment dans le tort. Ils ne comprennent pas qu'il y a une génération qui aiment les jeux vidéos, qui en font une véritable culture, qui aime le manga, et que cette génération va dans 5 ans devenir potentiellement intéressant économiquement. Donc le manga ne peut pas péricliter !!!

Tetris 95

v1.0

CODE/GFX and FX by EPSILON lui-meme /POWER SYSTEM 1995

EPSILON a créé le jeu de l'année 1995 ! TETRIS 95 réalisé à sa sauce est encore une fois une superbe cré-ation parmi tant d'autres que nous offre le seignooor PEPSIBOULETTE !
Je dois dire que c'est un travail des plus remarquables !
Je vais tout de meme vous en dire quelques mots sur le contenu du jeu

Vous aurez à empiler des briques de formes différentes de façon à ce qu'elles créent des lignes horizontales pleines. Ce qui est bien dans cette version c'est qu'il existe 2 modes de jeu différents, le premier est de réaliser 200 lignes dans le but de faire un maximum de points. Le second est de réaliser le maximum de lignes en temps et une vitesse qui peut etre définie par le joueur lui-meme !
On peut délirer à ce jeu seul ou à deux et en fin de partie on peut sauver notre score.

Un point qui reste à dire, c'est que lorsque l'on se trouve dans la notice du jeu, pour en ressortir ben jusqu'à maintenant j'n'ai trouvé qu'une seule solution : c'est d'éteindre mon CPC et de recharger le jeu pour pouvoir y jouer !!! dommage...

Les musiques sont très bien, surtout celle du menu principal qui m'a attiré le plus... de beaux graphismes, que demandais de plus ?...

TETRIS 95 a été créé avec les utilitaires DAMS (pour la programmation) ADV.OCP ART STUDIO (pour les graphismes), SOUNDTRACKER 128 Kb (pour les zics), CHEESE v2.2 (the Best Crumcher !) et MAXAM.
TETRIS 95 est en FREEWARE ! Pour recevoir ce fabuleux jeu envoyer un disc et un timbre au ranger EPSILON du POWER RAN... euh SYSTEM ou à

EL DRACO/MORTEL
...

ECRIRE UN ARTICLE POUR ROAD RUNNER

Pour en revenir à ce que je vous ai dis dans l'in-tro du fanzine au sujet d'écrire um article pour ROAD RUNNER, il n'est pas obligatoire que l'article que chacun d'entre vous m'envoie est rapport au CPC. Il peut très bien s'agir d'un délire que vous voulez passer ou bien une passion que vous voulez faire partager à la scène ou autre chose, ch'sais pas moi ! à vous de faire intervenir votre imagination...

COMMENT FAUT IL FAIRE ??? et bien envoyez vos articles sur disc 3 pouces au format DR ou bien alors sur une feuille de papiirrr !!! ce qui peut etre le + simple avec ne serait ce tout de me-me une écriture la plus déchiffrable possible SVP (je ne fais pas simplement référence à moi, eh eh!) C'est pour que je ne déforme pas vos phrases quand il viendra l'heure de mettre en forme les articles sur PAO !
Vos articles sont donc les bienvenu je compte sur VOUS ! envoyez-les à l'adresse de la rédac' !

DUB DDUR LES AMIS

Lisez QUASAR CPC/FUTUR'S
CPC QUEST/Cracky
EUROSTRAD/Tom Pouce
INFO SYSTEME CPC
MEGA FANZ NEWSPAPER
GOOTCHA FANZ'
...

BiPBiP!

KASTRIOTTIS Christophe (EPSILON/POWER SYSTEM)
18, rue Pierre Curie
78700 CONFLANS STE HONORINE

FREMEAUX Miguel (DRACULA/MORTEL)
238, rue du Cardinal Allen
59553 CUINCY

BiPBiP!

FANZINE...

TESTS FANZS

QUASAR CPC 9 / FUTURS

AAAHHH... QUASAR... le numéro #9 est sorti l'automne dernier... et mon dieu qu'il est beau ! La couverture est une très belle scan (un aigle) ce qui laisse encore une fois présager du très bon.
Alors la deuxième page c'est un super graphx qui plante déjà le dé-cor dans lequel va nous transporter QUASAR CPC. En effet après un sommaire très complet, on y trouve de nombreuses initiations et des perfectionnements, du démomaking, etc... La mise en page est super-be et les articles sont vraiments très bons et vraiments très uti-les. C'est un fanzine porté plutot sur la technique, la qualité rédactionnelle est vraiment très poussée et les rédacteurs savent de quoi ils parlent !
Pour rentrer un peu plus dans le détail des rubriques, sur ses 25 pages, QUASAR CPC #9 nous offre 14 rubriques. Des ACTUS (on y parle des meetings qui se sont déroulés l'été dernier), FANZINES (MEGA FANZ' NEWSPAPER #7, GHOUL'S FANZ #3 , TRIBAL MAG #2 et BONSOIR LA PLANETE Hors Série y sont testés), l'incontournable Rubrique X, LES HISTOIRES PERPENDICULAIRES, TESTS JEUX (dont le fameux test du jeu BURGER PARTY by Zack/FUTURS avec une interview de lui en per-sonne !), rub' FREEWARE par ATC, les HELPS. Des rubriques techni-que tels que INITIATION A L'ASSEMBLEUR (les RSX), PERFECTION A L'ASSEMBLEUR (technique sur la rupture ligne à ligne), DEMOMAKING (montre quelques applications à la rupture ligne à ligne de la rub précédente).
Bref que du bon ! J'attends avec impatience la sortie du prochain numéro !

QUASAR CPC/TUTUR'S
RIMAURO Philippe & Gilles
8, chemin des Maillos
09200 SAINT-GIRONS

EUROSTRAD 7

Après le test du numéro #6 dans le précé-dent ROAD RUNNER, le voici le voilà , le No #7 ! Et d'ailleurs, d'après le bulle-tin de l'AFC, le No #8 serait sorti à l'heure où j'écris ces quelques lignes !
Quoi de neuf dans cette septième issue ? et bien je peux toujours vous dire que vous aurez du plaisir à lire ce fanzine qui nous dévoile des tonnes d'infos et nous parle de sujets les plus intéressants comme par exemple un dos-sier sur DIGITAL DREAM (ses productions, ses projets,...), un REPORTAGE sur la scene CPC en Grande-Bretagne.
Au sommaire également de ce numéro, des Petites Annonces, une Interview de MARTIN ELLIOT et CHRIS GOODSWEN, des NEWS, etc...
Dans EUROSTRAD, on y parle du CLUB EUROSTRAD biensur !!! A ce propos il ne faut pas hésiter à correspondre avec le CLUB qui vous offre un large choix en JEUX, vous offre des con-seils en ce qui concerne le dépanna-ge de lecteur, et des soluces pour les jeux (pokes...), etc...
En fin de page, un questionnaire se-ra à renvoyer à la rédaction d'EU-ROSTRAD qui consistera à mieux ci-bler vos demandes et à savoir ce qui vous intéresse dans le fanzine.
Que dire pour résumer ce numéro ??? tout simplement qu'il est très bon et que son rédacteur en chef est super sympa !!!

EUROSTRAD / CLUB EUROSTRAD

FOURNERIE Thomas

La Hamelinière

50450 HAMBYE

CPC QUEST

3

que du bon ! que du bon ! que du bon ! miam miam

Si vous voulez vous marrez, PROCUREZ VOUS CPC QUEST #3 de TOUTE urgence !
Il n'est jamais trop tard !!!
C'est loin d'etre un fanzine où on ne lit qu'une page sur deux !
Là je l'ai entre les mains et je ba-ve devant la page de présentation...
Réalisé avec AMX PAGEMAKER, 16 pages d'articles, de délires, d'infos,...
Un fanzine qui rentreras dans les an-nales du CPC... dont on se souvien-dra longuement. Saviez-vous que ....
CRACKY NUTS signe ici son dernier et ultime numéro de CPC QUEST ??? bouououhhh...
dommage, car un tel fanzine ne devrait jamais s'arrêter ! On reste tout de meme avec un petit doute car est écrit en dernière page :
"That's all folks... Mais peut-etre pas la fin "
A votre avis ???
Bon si on parlait du CONTENU ?Alors je vais fai re le plus BREF possible : ZINES, ACTUS, DELIRE DELIRE, encore des DELIRES, ah là c'est une rub JEUX DE ROLE, JEUX, toujours des DELIRES, BIDOU ILLES, ZICKS, COCOON SYSTEM (quel délire !!)...

CPC QUEST / MORTEL
COCOON SYSTEM !

Diégo D'OLIVEIRA
Impasse de la Croisette
62121 ERVILLERS

FANZINE...

by BiPBiP!

TRIBAL MAG 5

Il tient sur 2 discs et c'est un fanzine des plus complet avec des tonnes d'infos...Antoine Pitrou of POW! a réalisé l'intro de TRIBAL MAG tout le code est de lui sur une musique sound-tracker from Amiga... Beaucoup de sujets sont encore dans ce numéro #5 abordés ! cela veut dire qu'il y a encore une fois dans ce fanzine beaucoup de texte donc je conseille à VOUS,lec-teurs,de savoir maitriser au moins un minimum les langues allemande et anglaise pour profité un minimum de ce superbe fanzine qui je le pré-cise tout de meme est très bien réalisé !!! Une très bonne or-ganisation des rubriques...A ne pas man-quer !

S.E.X.2

Second fanzine étranger dans cette rubrique fanzine, il s'agit ici de S.E.X #2 um fanzine qui provient de Grèce. Ce qui est peut -etre dommage c'est que malgré qu'il n'y ait pas énormément de graphx et bien coté musique ce n'est pas suffisamment varié . Qu'à cela ne tienne on a à faire à un fanzine des plus va-riés avec de très nombreux textes des plus in-téressants, cela compense donc le coté tech-nique que l'on ne retrouve pas comme sur la scène Française !
Ce numéro #2 nous offre pas moins d'une cin-quantaine d'articles ! c'est pour vous dire ! Ce fanzine mérite d'etre commandé donc voyez dans la rub' CONTACT l'adresse de la rédac'

NOTA pour DRACULA FANZ'#5:

Vous a-t-il donné beaucoup de fil à retordre pour trouver les CHEATS PARTS ? Oui ? Non ? en tout les cas les voici les codes d'accès à ses 5 parties :

TESTS JEUX :

tapez DISCFULL simultané-ment.

FREEDELIRE : appuyez sur TAB et 9

CREDITS : tapez CHEAT

MENU B : CONTROL 7 flèche de droite

MENU A : Twist_by_Mortel_ for_DA_Bordelik_ Meeting_4_!

DRACULA FANZ' 5

Changement de registre, après les zines papier, place à un fanzine disc des plus faramineux,des plus grands, des plus fantastiques, des plus droles, des plus intéressants, d'une incroyable qualité, d'un excellent niveau car coté techni-que on peut voir que les rédacteurs maitrisent totalement et avec une extraordinaire habileté leur CPC !, un fanzine très beau avec de super-bes GFXs..., les musiques EXCELLENT(es)...
Enfin bon je n'vais pas passer toute la page à lancer des fleurs à DRACULA FANZ' #5 !
C'est vrai que c'est une pure merveille et que lorsqu'on le regarde durant en-viron 3 à 4 heures NON STOP on s'en fait un vrai régal !!! ... puisque j'vous l'dit !
mais bon je ne vais pas oublié de parler de son contenu qui me parait quand meme un point à aborder pour celles et ceux qui auraient omis avec hélas une grande imprudence de le commander car c'est un fanzine dont on ne doit pas se passer! C'est un devoir de le posséder

LE CONTENU :

Après une INTRO codé par EPSI-LON, un grand maitre en progra-mation, place à un MENU avec un Graphx de RSX. Au sommaire de ce premier MENU, un EDITO , des ACTUS, des TESTS de FANZS, une ENTREVUE (avec un vampire) un Turn Disc codé par ORPHEE (qui ne devrait plus tarder à sortir DEMONIAK #5 que tout le monde attend avec une très grande impatien-ce !!!).
Au MENU B, toujours avec une superbe GFX de RSX,DRA-CULA FANZ #5 vous propose un TOP FANZ, des TESTS de DEMOS, JEUX, NEWS, de la JAPANIMATION, une rub' SOUVENIR qui retrace en-core un bon moment nostalgique de la scène CPC...
Au MENU C, un COURS d'AS-SEMBLEUR, la FREEDELIRE EXTENDED PART, ZE MEETING 95, les CREDITS et la END PART ! Mais si la END-PART se trouve sur la face C ? qu'y-a-t-il sur la dernière face ???
le slide show HEROS FREEWARE partie 1 de JHMJ et RAMLAID, bref dans sa totalité c'est un fanzine qui vous procurera un grand bonheur quand vous le possèderez !!!

RC-QUEST

Tout d'abord ne cherchez aucun rapport entre RC-Quest et la digits a droite. Je l'ai juste mise la parceque je la trouvais jolie. En effet, meme s'il est question d'une "quete" dans RC-Quest, on est bien loin de l'univers d'heroic phantasy auquel on pourrait s'attendre.

Ce shareware, realise en 1993 par MOPS (Moving Pixels) est un jeu de reflection qui comprend de nombreux niveaux. Vous devez permettre a une petite voiture d'acceder au niveau suivant par des sortes de portes (un peu comme les E de Gaumtlet). Pour cela, vous disposez de plusieurs elements en nombre limite (c'est le meme principe que Lemmings. La voiture avance betement, a vous de lui faire un parcours qui la menera a bon port) : Des tremplins, des virages, des clefs (qui ouvrent des portes, evidemment), des pompes a essence, etc... Vous devez bien sur faire avec le terrain de chaque niveau qui comporte souvent des pieges (du style Route qui s'ecroule sur laquelle on ne peut rouler qu'une seule fois, precipices, murs infranchissables...). La scene est vue du dessus, l'animation est bonne et les graphismes, sans etre exceptionnels, sont d'une qualite suffisante. Bref: un bon jeu de reflexion qui n'a pas a rougir devant ses concurents celebres, comme Lemmings.

ROM

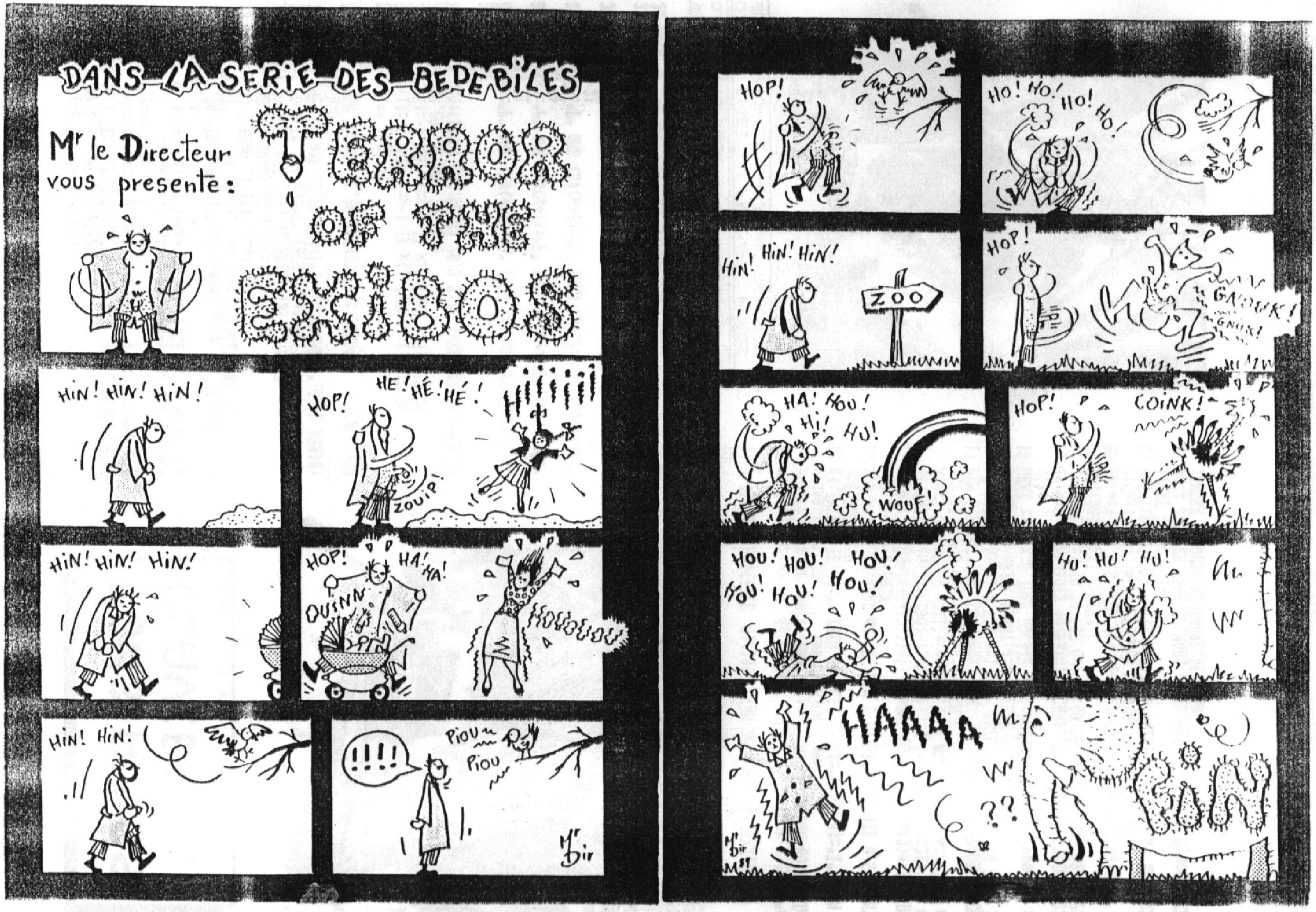
meetings

L'ete revient avec son lot de meetings. Au mois de Juillet, le Fanss organise le WARF meeting a Montlucon. C'est le 5, 6 et 7, y'aura des PC, CPC et jeux de roles, 25F/jours

CONTACT FANSS 41 RUE DU CHAMPS DU PARADIS 03100 MONTLUCON

Boxon et Quasar Cpc, quand a eux, vous invitent autours de CPC, Mac, AMIGA, PC, ATARI et autre les 19,20, et 21 Juillets. 80F/3 jours

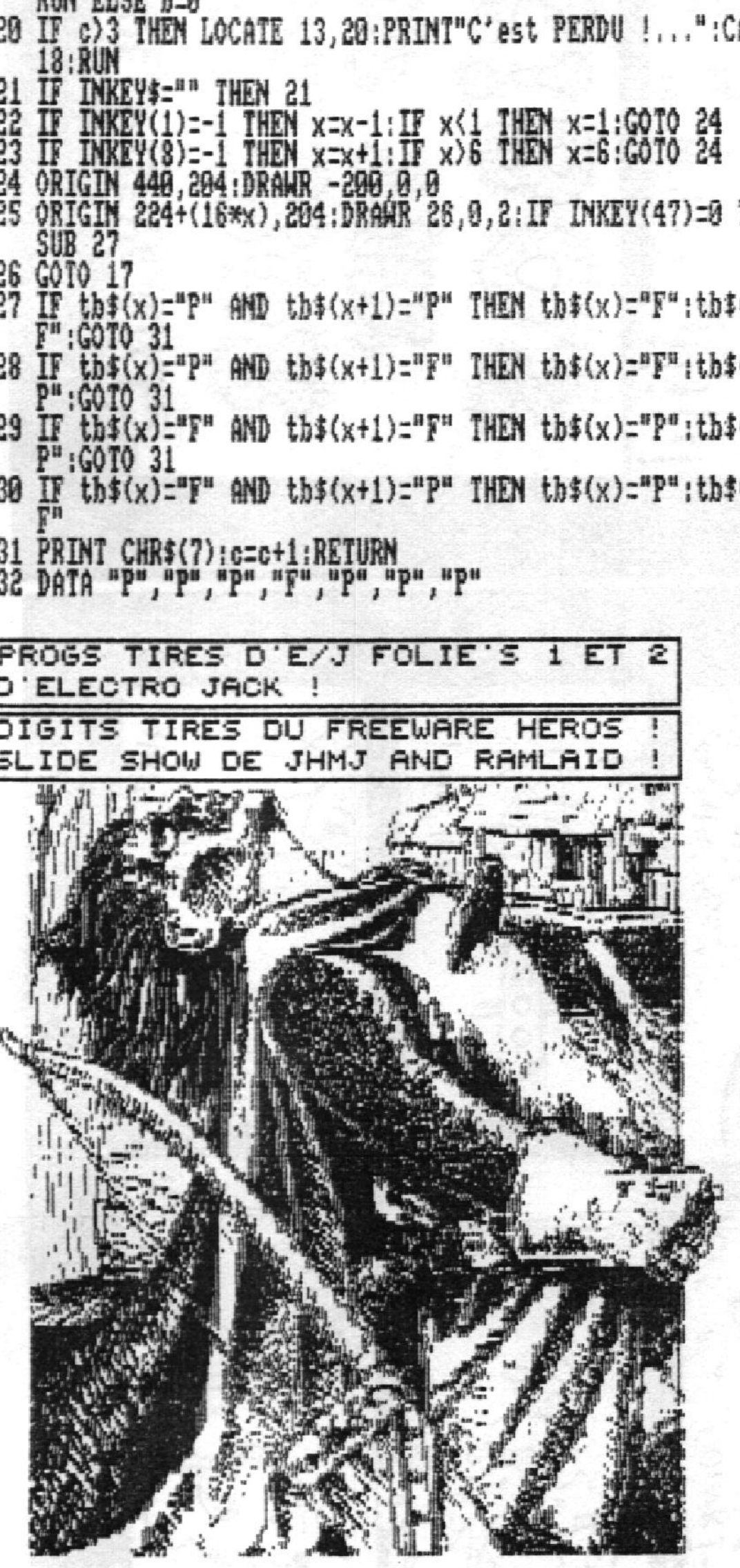
CONTACT: ADER NICKY ONE - PLACE DU DONJON - 32020 BASSOUES


DANS LA SERIE DES BEDEBILES
Mr le Directeur vous presente :
TERROR OF THE EXIBOS
HIN! HIN! HIN!
HOP!
HE! HÉ! HÉ!
HIIIIII
ZOUIP!
HIN! HIN! HIN!
HOP!
HA! HA!
QUINN
HOUOUOU
HIN! HIN!
!!!!
PIOU
PIOU
Mr Dir
HOP!
HO! HO! HO! HO!
HIN! HIN! HIN!
ZOO
HOP!
GNOUK!
GNUK!
HA! HOU!
HI! HU!
WOUF!
HOP!
COINK!
HOU! HOU! HOU!
HOU! HOU! HOU!
HU! HU! HU!
HAAAA
??
Mr Dir
M 89

```
10 ' PIECES par E/J le 23/03/94
11 MODE 1:INK 0,13:INK 1,0:BORDER 13
12 LOCATE 14,1:PEN 3:PRINT"PIECES par E/J":PEN 1:PRINT:PRINT
   :PRINT"  Considerez que vous avez les 7 pieces represente
   es par F pour Face et P  pour"
13 PRINT"Pile... Ce jeu consiste a retourner par 2 ces piece
   s pour qu'elles soient toute du cote FACE et ce en 4 coup
   s seulement."
14 LOCATE 1,24:PEN 2:PRINT"Deplacement avec les fleches du p
   ave":PRINT"      et Validation avec ESPACE":PEN 1
15 FOR n=1 TO 7:READ a$:TB$(n)=a$:NEXT
16 ORIGIN 240,204:DRAWR 26,0,2:X=1:b=0:c=0
17 FOR N=1 TO 7:LOCATE 15+n,12:PRINT TB$(n):NEXT
18 FOR N=1 TO 7:IF TB$(n)="F" THEN b=b+1:NEXT
19 IF b=7 THEN LOCATE 13,20:PRINT"C'est GAGNE !":CALL &BB18:
   RUN ELSE b=0
20 IF c)3 THEN LOCATE 13,20:PRINT"C'est PERDU !...":CALL &BB
   18:RUN
21 IF INKEY$="" THEN 21
22 IF INKEY(1)=-1 THEN x=x-1:IF x<1 THEN x=1:GOTO 24
23 IF INKEY(8)=-1 THEN x=x+1:IF x)6 THEN x=6:GOTO 24
24 ORIGIN 440,204:DRAWR -200,0,0
25 ORIGIN 224+(16*x),204:DRAWR 26,0,2:IF INKEY(47)=0 THEN GO
   SUB 27
26 GOTO 17
27 IF tb$(x)="P" AND tb$(x+1)="P" THEN tb$(x)="F":tb$(x+1)="
   F":GOTO 31
28 IF tb$(x)="P" AND tb$(x+1)="F" THEN tb$(x)="F":tb$(x+1)="
   P":GOTO 31
29 IF tb$(x)="F" AND tb$(x+1)="F" THEN tb$(x)="P":tb$(x+1)="
   P":GOTO 31
30 IF tb$(x)="F" AND tb$(x+1)="P" THEN tb$(x)="P":tb$(x+1)="
   F"
31 PRINT CHR$(7):c=c+1:RETURN
32 DATA "P","P","P","F","P","P","P"
```

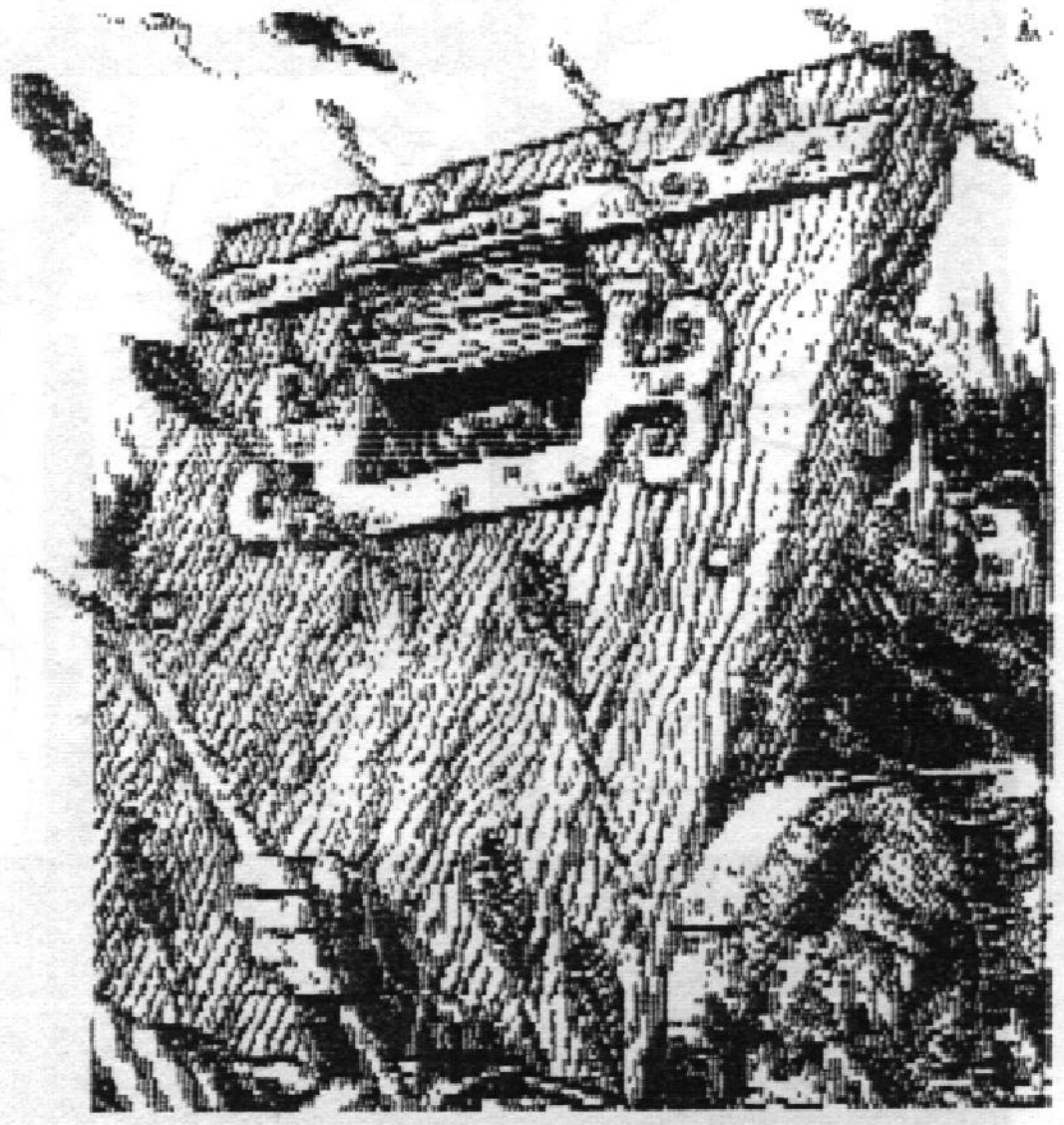
PROGS TIRES D'E/J FOLIE'S 1 ET 2 D'ELECTRO JACK !

DIGITS TIRES DU FREEWARE HEROS ! SLIDE SHOW DE JHMJ AND RAMLAID !



TOUS A VOS CLAVIER...

PAR BiPBiP!



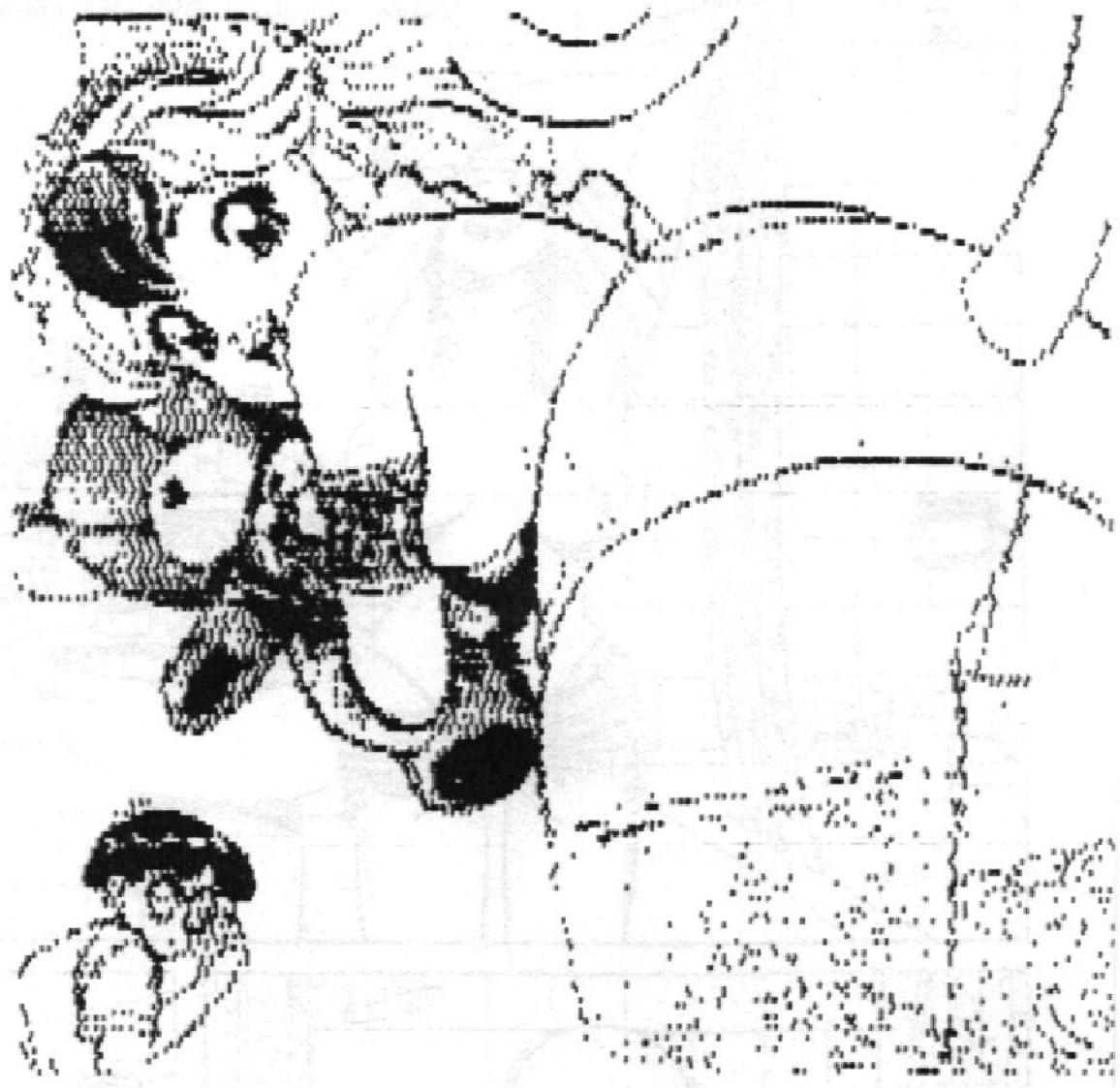
```
10 '
11 ' VERSION MODIFIEE  01/1996  (AN 2000 NON BISSEXTILE)
12 '
13 a$="Calendrier  J. de LAMAR   ORLEANS":CLS:MODE 1:INPUT"C
   ALENDRIER pour quelle ANNEE ";a:PRINT"sur Ecran ou sur Im
   primante ?  e/i"  '  *** VERSION 2 ***
14 d$=INKEY$:IF d$="" THEN 14 ELSE IF d$="i" OR d$="I" THEN
   x=8 ELSE x=0
15 FOR m=1 TO 12:READ m$:CLS:PEN 1:PRINT a$:LOCATE 9,5:PRINT
    m$;SPC(4);a:PRINT
16 j=INT(365.25*(a+(m(3)))+1:j=j+INT(30.6*(m+1-(m(3)*12))-IN
   T((INT((a+(m(3))/100)-7)*0.75):j=j-7*INT(j/7):n=31+(m=4 O
   R m=6 OR m=9 OR m=11)+(m=2)*3:IF a MOD 4=0 AND m=2 THEN n
   =29:IF a MOD 400=0 AND m=2 THEN n=28
17 PEN 2:PRINT"DIM  LUN  MAR  MER  JEU  VEN  SAM":ZONE 5:PEN
    3:LOCATE 5*J+1,9:FOR z=1 TO n:PRINT z,:IF J+z-1=6 THEN I
   F x=0 THEN PRINT:PRINT:J=J-7 ELSE PRINT:J=J-7
18 NEXT z:IF x=0 THEN LOCATE 5,24:PRINT"Une touche pour la s
   uite ..":CALL &BB18
19 IF x=8 THEN WIDTH 40:PRINT#8,CHR$(15);:PRINT#8,STRING$(33
   ,42):FOR L=5 TO 14:FOR C=1 TO 40:LOCATE C,L:PRINT#8,COPYC
   HR$(#0);:NEXT C:NEXT L
20 IF m=6 AND x=8 THEN FOR recul=1 TO 36:PRINT#8,CHR$(27);"j
   ";CHR$(200);:NEXT:PRINT#8,CHR$(27);"l";CHR$(64)
21 PRINT:PRINT:NEXT m:IF x=8 THEN PRINT#8:PRINT#8,a$ ELSE RE
   STORE 22:GOTO 13
22 DATA JANVIER,FEVRIER,MARS,AVRIL,MAI,JUIN,JUILLET,AOUT,SEP
   TEMBRE,OCTOBRE,NOVEMBRE,DECEMBRE
```

TOUS A VOS CLAVIER ...

```
10 ' antiprotection 6128: permet de lister les fichiers
   sauves par P
11 MEMORY &9FFF
12 FOR i=&A000 TO &A023:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
13 CLS:CAT:INPUT "nom du fichier a deproteger :",n$
14 FOR i=1 TO LEN(n$):POKE &A023+i,ASC(MID$(n$,i,1)):NE
   XT:POKE &A001,LEN(n$):CALL &A000
15 DATA 06,08,21,24,a0,11,2f,a0,cd,77,bc,d0,c5,21,70,01
   ,cd,83,bc,c1,09,eb,21,66,a0,06,04,73,23,72,23,10,fa,
   c3,7a,bc
```

```
10 MODE 1:INK 0,1:INK 1,11:BORDER 1:RAD:LOCATE 1,1:PRIN
   T"PATIENTEZ 25 SECONDES POUR LE PRECALCUL!";:LOCATE
   39,25
11 FOR i=10 TO 110 STEP 0.2:POKE &7000+z,125+CINT((i/2)
   *COS(i)):POKE &7001+z,125+CINT((i/2)*SIN(i)):z=z+2:N
   EXT
12 z=0:FOR i=0 TO 25 STEP 0.1:PLOT PEEK(&73E8+z)+295,PE
   EK(&7001+z)-75,1:PLOT PEEK(&71F5+z)+295,PEEK(&71F5+z
   )-75,1:z=z+2:PRINT:NEXT
13 GOTO 12
```

```
10 MODE 1:INK 1,26:BORDER 0:INK 2,17:INK 3,8:INK 0,0
11 LOCATE 1,1:PRINT"SEA, SEX AND SURF!!!  LISEZ ROAD RU
   NNER!"
12 AMP=50:FOR x=0 TO 640 STEP 2:h=SIN((x-320)/100)*AMP+
   100:FOR y=398 TO 384 STEP -2:a=TEST(x,y):PLOT x,h+(y
   -386),a:NEXT:NEXT
```



```
10 MODE 1:BORDER 1:INK 0,1:INK 1,26:INK 2,5:INK 3,6
11 MOVE 0,0:DRAW 638,0,1:DRAW 638,398:DRAW 0,398:DRAW 0
   ,0
12 x=320:y=20:ydep=2:xdep=0:x2=300:y2=20:ydep2=2:xdep2=
   0
13 IF INKEY(1)=0 THEN ydep=0:xdep=2
14 IF INKEY(8)=0 THEN ydep=0:xdep=-2
15 IF INKEY(0)=0 THEN ydep=2:xdep=0
16 IF INKEY(2)=0 THEN ydep=-2:xdep=0
17 IF INKEY(67)=0 THEN ydep2=2:xdep2=0
18 IF INKEY(69)=0 THEN ydep2=-2:xdep2=0
19 IF INKEY(58)=0 THEN ydep2=0:xdep2=-2
20 IF INKEY(50)=0 THEN ydep2=0:xdep2=2
21 IF INKEY(27)=0 THEN CLEAR INPUT:CALL &BB06
22 x=x+xdep:y=y+ydep:IF TEST(x,y)=0 THEN PLOT x,y,1 ELS
   E 25
23 x2=x2+xdep2:y2=y2+ydep2:IF TEST(x2,y2)=0 THEN PLOT x
   2,y2,2 ELSE 25
24 GOTO 13
25 FOR i=1 TO 300:NEXT:CLEAR INPUT:RUN
```

Je remercie ELIOT/POWER SYSTEM/AST SYSTEM/BENEDICTION ! (ça en fait des groupes !) pour bien avoir si gentiment envoyé les quatre petits programmes BASIC de cette page

Décidément j'ai BO passer des messages dans chaque numé-ro de ROAD RUNNER, ben c'est pas ça qui vous fait prendre votre plume et écrire à la rédac' ! A moins que vous soyez pOOOOOvre en progs sinon j'vois pas...BiPBiP

NOTE : Des erreurs de manipulation donnent le résultat d'une mauvaise qualité des digits de la page précédente. Le résultat est tout de meme bien meilleur pour ce magicien, n'est-ce pas ??? BiPBiP!

NOIR C'EST NOIR

AAAH! ÇA FAIT DU BIENNN...

I WANA BE LOVED BY YOU JUST BY YOU

I WANA BE LOVED BY YOU ALOOOOONE

WAWAWA WABOUWA

OUF. UNE CHANCE QUE LA FENÊTRE NE SOIT PAS BLOQUÉE

-EDIKA-

-ÉDIKA-

?!

SHLING !

AAAH

MAIS..?! MAIS QU.. QU'EST-CE VOUS FAITES ?!!

BINGBALAÏNG !

AH !

MAIS MERDE DE MERDE DE MERDE ! VAS-TU LÂCHER SALOPERIE DE ROBINET !!!

DZAÏNG

A suivre...

BON EUH ON VA FAIRE LES CHOSES BIEN, ALORS COMMENCONS PAR LA QUESTION LA PLUS BANALES ET LA PLUS SIMPLE, NOM, PRENOM, AGE, ETUDES, HOBBIES, ETC...

Salut les gars, saviez-vous que c'est ma 3eme interview ! ben ouais, on me connait tellement bien qu'on oublie de m'interroger, au passage merci a vous. Donc je m'appelle FREMEAUX Miguel, je vais avoir 25 ans, j'ai comme diplomes un Bac Professionnel en menuiserie. Actuellement mes hobbies se resument en 3 mots : cinema, CPC, console de salon, 3 C comme vous pourrez le remarquer.

MAINTENANT QUE LE PLUS FACILE EST PASSE, PASSONS AUX CHOSES SERIEUSES ! D'OU T'ES NE L'IDEE DE CREER DRACULA FANZ' ?

L'idee de creer Notre fanzine debuta le 28 septembre 91. Pourquoi cette date ?! tout simplement par la sortie de New Arcade. Et oui, EPSILON m'a donne l'occasion de creer mon propre fanz. La sortie du prenier numero fut en fevrier 92 et si vous faites la transition avec le film et le livre de Francis Ford Coppola vous remarquez que je ne suis imprenier du role de DRACULA. C'est ainsi que mon nouveau pseudo arriva sur la scene et de la par la meme occasion le nom du fanzine dise.

FAIS NOUS UN P'TIT RESUME SUR LE PERIPLE DE DRACULA FANZ'...

Le prenier numero sortait en 92, j'ai ete tout seul sur le projet. Puis en 92 je debute le deuxieme volet avec le meilleur test complet de prehistorick 2 (en meme temps que sa sortie), ce numero 2 fut marque par l'entree de KANEDA. Le troisieme volet arriva en Aout 94 avec en prime une BD made by DRACULA et la Fanz'y Demo. L'entree de RAMLAID et la participation d'ALN et d'EPSILON fut l'origine de mon succes. Le quatriene volet sorti le 18 Janvier 95 qui nous place en position outsider des fanzines discs restants. Le cinquiene numero devrait etre disponible pour Noel 95 et sur deux discs, c'est l'appotheose !

QUELS SONT LES MEMBRES DE DRACULA FANZ ET DE TON GROUPE MORTEL ? COMMENT EST L'ENTENTE ENTRE LES MEMBRES ?

Actuellement nous sommes 9 dont voici l'ordre d'arriver au sain de MORTEL : KANEDA - RAMLAID - BOCE - SEB - BEAST - MAT - BSX - CRACKY. L'entente est parfaite car

pendant que d'autres termine tel ou tel projet, les autres preparent les suivants et j'espere que cela va durer encore 2 ans.

COMMENT EST DU LA QUERELLE ENTRE MORTEL ET POWER SYSTEM

C'est une tres longue histoire, donc je vais vous faire une synthese : tout commenca en 92, entre EPSILON et moi (DRACULA) ; il adora mon fanz et commenca a m'appeler dans ses courriers DRACOUGNIETTE pour ne pas le citer. De meme que je l'appellais EPSILONUS (sachez que c'est la premiere fois que je le cite en public). Bien naturellement c'est amical car c'est pour mettre de l'ambiance dans la scene CPC mais tout ceci a pris de l'empleur quand ALN et EPSILON ont sorti leur BEST OFF. Pour ne pas baisser les bras, nous avons sortis DRACULA versus EPSILON. La suite vous la connaissez avec sa part dans la Bordelik 4. Sachez qu'il y a une riposte dans DRACULA FANZ #5 !

QUELS MATERIELS UTILISEZ-VOUS ?

Nous travaillons sur les CPC 6128 avec CRTC 0 et 1 en general. Pour les utilitaires, il s'agit le plus frequemment de DAMS, DCP, CHEESE, SOUNDTRACKER.

TES PROJETS ? UN DRACULA FANZ #6 ?

Actuellement sont en cours de preparation : AKOUSTIKA, un music part concu par MAT, sa sortie prevu pour le premier trimestre 96. TEN YEARS AFTER, une maxidemo concu par BEAST, prevu pour Noel 95. Une part pour la megademo KULT de POM (Allemagne) et 2 autres PART pour la megademo ARKOS. DRACULA FANZ #5 sera sans doute la consacration d'un travail acharner que les CPCistes attendent. Un slide shou regroupant les nouveaux GFX de

DRACULA

Salut El draco et merci de bien avoir accepté de répondre à ces quelques questions.

...

- DRACULA FANZ'#5 est génial ! j'en ai d'ailleurs fait un test quelque part dans ce fanzine qui je constate vous plait énormément . A ce propos je tiens vous remercier d'etre fidèle à ROAD RUNNER et de ne pas ronchonné pour la durée de parution. Il est vrai que concevoir un tel fanzine faisant une quarantaine ou cinquantaine de pages n'est pas chose facile car cela demande beaucoup de temps pour la recherche des idée , pour la conception. ROAD RUNNER essaie d'atteindre le plus haut niveau des zines CPC et j'espère que par les efforts que toute la rédac

suite page suivante...

ASX et coder par BEAST, son nom serait NO-REALITY ! il serait question d'un DRACULA FANZ #6 au format discmag du style BETTER THAN LIFE du groupe System 3 et en parallele, je prepare les GFX d'un jeu nomme PRIMAL FIGHT (Prehistorick 3) coder par AST.

TOP 5 JEUX, UTILS, DEMOS, FANZS DISC, FANZS PAPIER ?

Prehistoriek 2 - TETRIS 95 - Megablasters - Wings of fury - Zap't'balls

Dams - OCP - cheese 2.2 - Discology 6.0 - soundtracker

Digital orgasm - Bordelik 4 - Freedelire - Voyage 93 - Power system Megademo

Demoniak#5 - Dracula fanz#5 - Demoniak#4 - Disc full#10 - Better than life

Road Runner#5 - Quasar cpc#9 - CPC Quest#3 - Mega fanz News Paper#8 - AFC MAG

TON AVIS SUR L'AVENIR DE LA SCENE DU CPC ?

L'avenir de la scene CPC depend de chacun de nous mais pour etre tout a fait honnete avec vous, je dirais que l'annee 96 sera la plus grosse annee de transition et que l'anne suivante elle sera diminuer d'environ 50 %. Cela ne veut pas dire que se sera la fin bien au contraire, la scene sera bien souder et fornera une famille.

COMPTES-TU RESTER ENCORE LONGTEMPS SUR LA SCENE DU CPC

Helas, oui j'ai bien dis helas, je serais present au moins pendant 2 ans et que si j'arrte prenaturement, je serais toujours en relation avec l'AFC, meme si nos productions seront diminuer, nous seront bel et bien la en 96 et le 1er trimestre 97. Apres je ne peux pas vous dire car je ne suis pas medium. Donc il y aura bien un WAIT AND SEE !

TON COUP DE COEUR ?

Cela vous paraitra bizarre mais je le decerne a (P)EPSILON qui nous etonne de jours en jours avec toutes ses dernieres productions dont un futur pour Noel 96. Il s'agit de New Arcade #7 et CPC for ever #3 sur 1 disc. Je ne peux que vousdire qu'il sera sous la forme d'un DRACULA FANZ #5, et oui un fanz comme on les aime, ici en France.

TON COUP DE GUEULE ?

Il y va comme d'habitude a la poste, car si nos productions sont souvent en retard, c'est de leur fautes car ils perdent trop souvent des discs et ils font trop de greves !

PLUSIEURS MEETINGS SE SONT DEROULES L'ETE DERNIER, AUXQUELS AS-TU PARTICIPES ? ET ALORS, TON AVIS ?

Voici la liste des meetings 95 auxquels j'ai participe : Freedelire - Ze meeting - Bugs 3 - Baba Fanz - Bordelik 4. Et oui, a tous, cela m'a permis de connaitre plus de monde et d'apprendre certaines choses utiles. Peu importe le nombre de participants dans un meeting, l'essentiel c'est de s'etre bien eclater avec les amis car la scene CPC ce n'est pas la scene des combats perpetuer par les Amiguistes et PCistes.

EUH QUE DIRE DE PLUS... SI CE N'EST TE LAISSER LE MOT DE LA FIN ! BYE ET MERCI.

Je te remercie a toi et a ton equipe qui realisent de mieux en mieux un ROAD RUNNER. Je salue tous mes contacts et plus particulierement (P)EPSILON ! Bye Bye...

El Draco !!!

procurent et donnent à la réalisation de ROAD RUNNER et bien je souhaite de tous coeur que cela vous plaise et que ce ne sont pas 40 ou même 50 pages de travail à nos CPCs fait pour rien. J'espère également que vous serez donner une critique subjective à ce numéro #6 pour pouvoir en extraires des remarques bonnes ou mauvaises ou bien alors les deux qui pourraient faire l'objet d'une prochaine rubrique dans ROAD RUNNER !

L'interview de DRACULA a été faite en NOVEMBRE 1995...

BiPBiP!

e/J en furie...

PLUS CHER QUE DU FOIE GRAS ?!!! Mais qu'est-ce que c'est ?

Tout simplement du caoutchouc !!! Non ? Si !!! Mais pas n'importe quel élastique de merde , non je parle de la courroie du lecteur de disc de ton CPC... 71,16 F les 1,2 grammes !!! Ca te met le kilo à 59300 F soit 6 BATONS !!! En fait c'est pas étonnant qu'Alan ait arreté les CPCs, c'est plus intéressant de fourguer des pièces détachées que de fabriquer des ordinateurs. Surtout que le pauvre mec qui tombe en panne ne recule pas devant les prix pratiqués. Je t'en parle en connaissance de cause puisque mon lecteur a fait des siennes en me crachant des READ FAIL sur un nombre sans cesse croissant de disquettes. Au début j'ai cru à des défauts de disquettes,j'en ai meme jeté quelques unes puis l'épidémie s'étant répandue comme des poux sur un clochard, j'ai commencé à chercher une autre cause et j'ai lorgné de travers mon lecteur de disc. En fait cette saleté de courroie se détend et la moindre petite dureté d'une disquette suffit à la faire patiner.

Enfin tout çà pour dire que c'est pas donné quand meme ! Et puis ça peut te servir de connaitre les symptomes... Et puis merde, j'arrive pas à digérer qu'un bout d'élastique de bocal à confiture soit plus cher que de l'or ! On est dans une société où il n'y a plus de valeurs pour chaque chose... On se fait baiser par le trou de la Sécu , on se fait sodomiser (t'as vu je reste poli hein ?) par le fisc... ("viens je vais te sucer la CSG" qui disent...). Meme les enculés de flics (là j'ai pas pu me retenir) qui ne protègent plus personnes mais qui sont bien planqués aux stops et aux carrefours pour te mettre des PVs sans cesse plus grandioses. C'est l'escalade ! Heureusement que dans l'ombre des félés continuent à tenir bon en réalisant des fanzines encore et toujours plus extraordinaires sur leur CPCs vieillissants...

l'éternel E/J

ACTUALITE : les croates ont l'art et la manière d'arracher les mauvaises SERBES...

INFORMATIQUE : les ordinateurs servent à résoudre des problèmes que l'on n'aurait pas s'ils n'existaient pas...

REINSERTION : il ne faut pas désespérer d'un alcoolique, il peut toujours entrer dans la police...

BiPBiP!!!

LE CRUNCHING

Bienvenue dans cette rubrique bidouille consacree au crunching. Le crunching ? C'est quoi ca ? Et bien c'est tout simplement la reduction de la place occupee par des softs sur vos disks: La plupart des programmes utilisent plusieurs fois de suite les memes operations. Un cruncher (ou compacteur) est un soft qui reorganise tout ca pour economiser un max de Ko. Compris ?

Plusieurs compateurs existent. Les plus interessants sont, a mon avis, Colombia, Zenith 3 et le fabuleux Cheese Cruncher d'Antoine (of pow!). Laissons tout de suite tomber Colombia, car si ses performance en matiere de compactage sont comparables a celles des deux autres, il est beaucoup trop lent (comptez dix bonnes minutes pour compacter un fichier d'une trentaine de ko !).

Le meilleur est sans conteste le Cheese cruncher. Il possede cependant un handicap: les fichiers a compacter ne doivent pas exceder 38 ko. Solution: Compactez votre fichier d'abord avec ZENITH puis recompactez le fichier obtenu avec le cheese cruncher. Toutes mes tentatives avec cette methode ont marche, et ca permet un gain de place non-negligeable (j'ai par exemple fait passer la taille du sympatique "COLISEUM" de black system de 40ko a 16ko).

Le crunching est une methode efficace, mais qui pose probleme lorsque le soft a compacter est compose de plusieurs fichiers. En effet, les compacteurs doivent se reserver une zone memoire de decompactage, ce qui n'est pas toujours compatible avec les adresses de chargement et d'execution prevues par les programmeurs. Si vous souhaitez toujours economiser des ko, une solution plus radicale s'impose: le compactage de ce qui peut etre compacte, la suppression de ce que l'on peut supprimer. Pour cela vous aurez besoin d'un header (n'importe lequel peut faire l'affaire, si vous n'en avez pas, utilisez celui de l'option FICHIER COPIER de discologie) et de rempro, un petit programme qui vire la protection des loaders basic. Si vous ne possedez pas cet outil indispensable, tapez le listing qui traine sur cette page. C'est bon ? Alors lancez Rempro et loadez le chargeur de votre logiciel.

La plupart du temps, y'a le chargement de la page de presentation (le fichier est souvent reconnaissable a l'extension .ECR ou .SCN ou .SCR). Deux cas se presentent alors: Si vous decidez virer la page de presentation, supprimez la ligne de chargement et vous pourrez effacer le fichier. Si vous decidez de la garder, regardez la taille du fichier. Si il fait 17ko, vous pouvez toujours le compacter (avec Zenith ou mieux: Imagic, un compacteur specialise dans le compactage d'ecrans) et modifier un peu le loader.

Certains jeux, composes de plusieurs fichiers, ne possedent en fait qu'un programme principal, entoure de plein de petits programmes optionnels (presentation, musique d'intro, intro)... C'est par exemple le cas de RYGAR.
Essayez d'identifier le programme principal (souvent, c'est le plus gros, et il contient souvent, dans le nom ou l'extension le mot MAIN (en anglais: principal). Une fois que vous pensez l'avoir decouvert, faites tourner votre header (ou l'option copier de discology) qui vous donnera les adresses de debut (start) et d'execution. Vous pouvez ensuite tenter d'ecrire vous meme un petit loader basic sur ce modele:

```
10 OPENOUT"ROADRUNN
20 MEMORY &(ADRESSE START-1)
30 LOAD"MAINPROG
40 CALL &(ADRESSE D'EXE)
```

La, c'est un peu la loterie. Si le programme principal fait appel a des donnees qui auraient du etre stockees en memoire lors du chargement des autres softs (presentation...), ca foire. Sinon ca peut marcher (par exemple sur Alien Highway). Rien ne vous empeche ensuite de combiner ces solutions, en crunchant les fichiers isoles (attention au changement d'adresses d'exe cependant).

ROM

ERRATUMINUSCULUSCULPA

VOUS L'AVEZ REMARQUE, CONTRAIREMENT A CE QUI EST DIT DANS L'ARTICLE, LE LISTING DE REMPRO N'EST PAS SUR CETTE PAGE. IL TRAINE CEPENDANT QUELQUEPART DANS CE No DE ROAD RUNNER

CLASSE X

Depuis peu, je recois regulierement les slide-shows produits par Dominique Skonieczny. Vous avez peut-etre deja entendu parler de " CHAUD SHOW","POUR LE PLAISIR","LES MEUFS" ou "LES POMPIERS EN ALERTE". Si vous ne connaissez pas, vous vous doutez deja qu'il s'agit de slides X. Ce que vous ne pouvez pas deviner, c'est que leur realisation (avec OCP et un scanner DART) est irreprochable. Bref: A posseder absolument si le genre vous interesse.

SKONIECZNY D.
43 RES MANNERET
62114 SAINS-EN-GOHELLE

REMPRO

Le listing dont je parle dans la rubrique"bidouille"

```
10 MEMORY &A640
20 INK 0,26:INK 1,0:PAPER 0:PEN 1:CLS:FOR x=0 TO 54:READ a:POKE &A641+x,a:NEXT
30 IF PEEK(&AC01)=0 THEN POKE &A669,44
40 CALL &A641
50 CALL &BBBA:CALL &BC02:MODE 1:PEN 1:PAPER 0
60 PRINT"REMPRO":PRINT:PRINT"DEPROTEGE LES PROGRAMMES BASIC"
70 NEW
80 DATA 58,122,188,50,120,166,62,195,50,122,188,42,123,188,34,121,166,33,89,166,
34,123,188,201,245,229,58,120,166,50,122,188,42,121,166,34,123,188,175,50,69,174
,225,241,205,122,188,245,229,205,65,166,225,241,201
```

ART COLLECTION

Je profite que j'aie un peu de place pour faire mon autopublicite sur un projet qui me tiens a coeur: Vous avez peut-etre, dans ces pages ou dans d'autres zines, entendu parler de Digital Dream, mon "label" de slide shows. Et bien je voudrais particulierement attirer votre attention sur l'ART COLLECTION, une serie de slide-shows qui reprend plusieurs oeuvres, soit d'une meme periode (le romantisme, le baroque, l'art moderne...), soit d'un meme auteur (Renoir, Derain, Escher...). Les oeuvres sont digitalisees en mode 1 et vous pouvez les sauver au format 17ko. Je terminerai en precisant qu'il y a 11 titres disponnibles dont deux news: Munch (ci-contre) et Malevitch.

ROM SENDS HIS GREETINGS TO: BIP BIP - SLYDER - VET - NICKY ONE - TOM POUCE - SD - MAHAW - ALL MY CONTRX.

rtains textes sont tires de la SAGA du CANARD DECHAINE, le fanzine le plus chaud de la micro !!! remake par BiPBiP !!! j'en ai eu l'idee au BORDELIK MEETING 4

LE REMAKE DU CANARD DECHAINE !!!

est désormais dans ROAD RUNNER que vous retrouverez une rubrique HARD consacré aux slides shows, démos les plus chauds existants sur CPC.

EENAGE QUEEN : vraiement génial , les raphx canon, le jeu en lui-meme est rès bien réalisé. Pour en revenir aux nages rien de très érotiques, dommage

AMANTHA FOX : comme le précédent il st SUPER, sauf que la ume petite musi ue entrainante apparait au moment ou am enlève sa sappe ou la remet, atten ion elle joue beaucoup au bleuf... lormal pour un poker.

AIT GAFFE LEON
t'en a mis partout !)

Pour reprendre la phrase du CANARD DECHAINE : "le SEXE est partout : chez VOUS, à la TELE , DEHORS, à l'ECOLE, au BOULOT, dans de la MUSIQUE (vive F.VINCENT) et j'en passe ... On ne pouvait donc pas l'éviter sur notre vieille machine...

FILM X : Le TOP sur notre machine. Très réel! ce serait inconvenant de ne pas le posséder !

ANGEL HARD SHOW : C'est une production DIGITAL DREAM et d'ailleurs z'avez qu'à voir ces quelques digits qui se trouvent sur ces 2 pages puisqu' elles en proviennent !!! NO COMMENT...

LA SERIE GERMAINE :vous avez l'droit à la totale !!!

CINE SEX, vous le trouverez dans le FANATIC 2 Après une mini énigme à vos JOYS pour animer les pages sur votre écran...

OVERSCAN SHOW : ce sont de magnifiques digits érotiques : mode over - scan.

LE CANARD DECHAINE, NOUVELLE FORMULE !!!

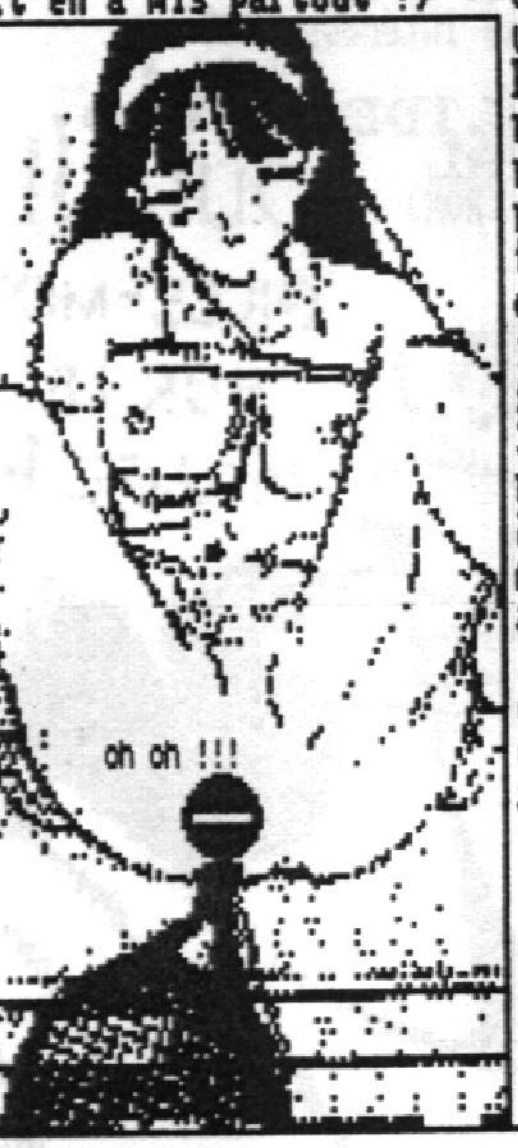
Bientot sur vos CPC, une production MORTEL : THE ULTIMATE MEGA SLIDE SHOW TURBO PLUS PRIME... Un slide X qui sortira dans le courant de l'année 1996 ! à suivre...

PORNO SHOW : c' est une suite de digits très ... HARD, à peu prés une 20è suivi d' un texte écrit en Allemand. Dans cette aventure, aucune femme : rien que des PD (merde!) Au début ils sont 2 ensuite 3 et puis cela se termine en méga partouze Vous avez droit à des position mortelles . C'est assez spécial...

Note du Canard Déchainé:
C.P.C
Cul Porno Couille...

QUEQUETTE DONT PAS POUR : dedans il n'y a que des images digitalisées + 6 animations (2 faces). L'intro est signé TOUG et WILD. La zic c'est MUNSTERS sur Soundtracker. La qualité des digits est plutot pas mal... Il existe un QUEQUETTE DONT PAS POUR No2. Celui-ci est de plus en plus HARD (attention aux ames sensibles !).

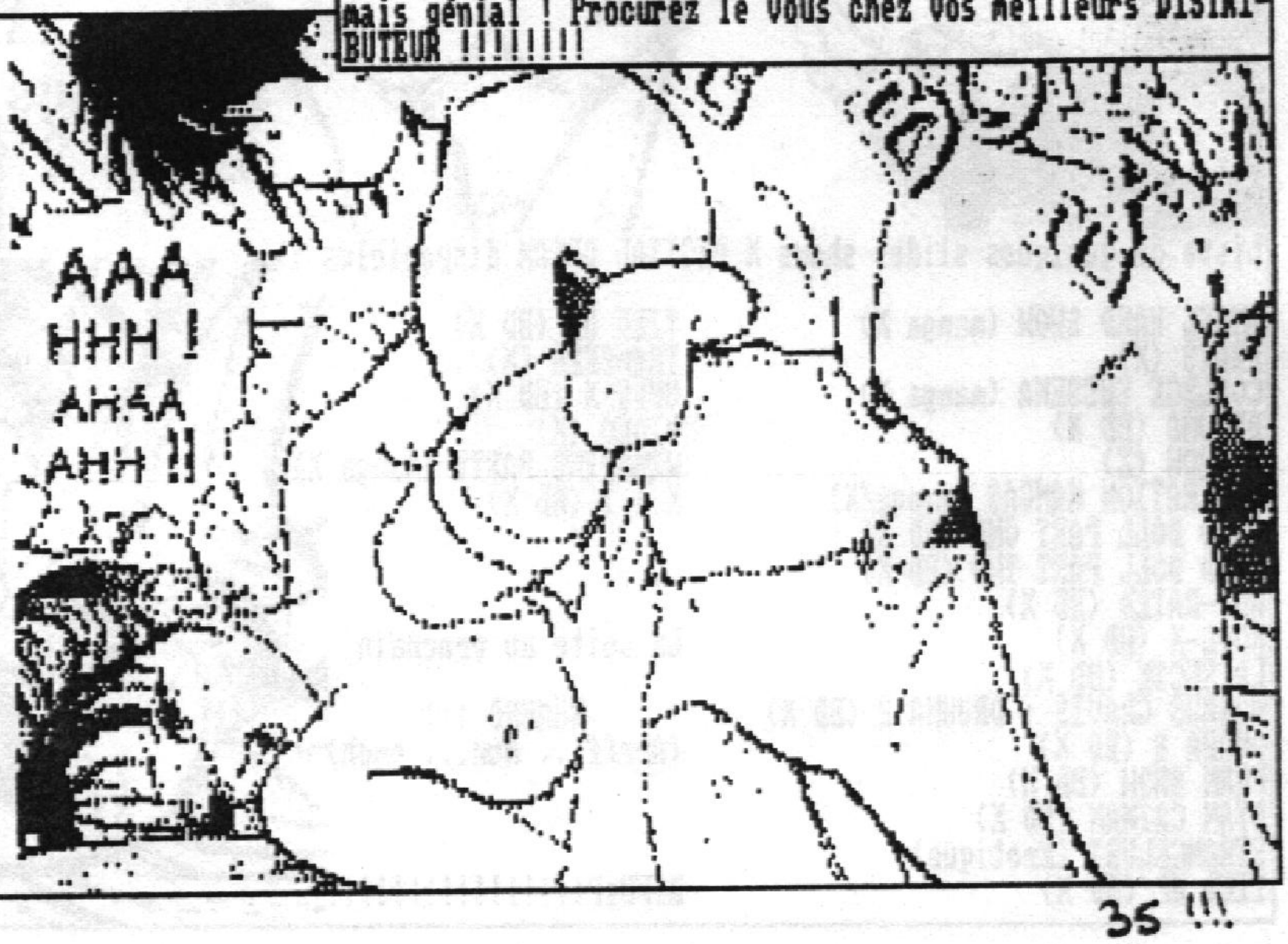
MERCI PETIT JESUS ! Ceci a été réalisé par AUBERT Patrick de RUNSTRAD... Cette petite animation d'une trentaine de Ko soit une dizaine de petits dessins... C'est hilarant dès que on le voit pour la première fois ! c'est court mais génial ! Procurez le vous chez vos meilleurs DISTRIBUTEUR !!!!!!!



Ceci c' est une sorte de FILM X (l'animation porno) mais ce n'est pas du tout la meme qualité (les images sont floues).Donc 3 petites animations et 2 digits + 1 musique qui accompagne le tout. Je crois que ceci a été fait avec le digitaliseur VIDI

TOUG of CD !

B i P B i P
i i
P * B



QUEQUETTE DONT PAS POUR No2 :
Sur la première face de la disquette, vous retrouverez une dizaine de digits pornos et érotiques plus de la musique (soumdtracker) pour l'intro, des greets et un TURN DISC... La première face n'a rien d'exceptionnel mais sur la seconde face, tenez-vous près : un vumètre porno à vous couper le souffle (pipe à go-go) + greetings. Puis une série de 3 animations, de 4 simultanés (fenetres). Mais il en reste une qui est à la fin et c'est la meilleure sur toute celles que vous aurez pu voir (à vous de juger)... la fin c'est une digit écran accompagné d'une zic digitalisée (plutot bruitage) réalisé par TOUG et WILD...
Alors ? Ça vous intéresse ???

LES PLUS BEAUX SLIDES SHOWS X DE DIGITAL DREAM :
LANGLOIS Romain (ROM)
22 rue d'Anvers
76000 ROUEN

OH... OUI...!! CICLE-MOI SUR LE VISAGE !!

Liste de quelques slides shows X DIGITAL DREAM disponibles :

ANGEL HARD SHOW (manga X)
BRATS (X)
COLLEGE SUSSEMA (manga X)
DRUUNA (BD X)
E-SHOW (X)
GENERATION MANGAS (manga/X)
HARD DOLL PART ONE (BD X)
HARD DOLL PART TWO (BD X)
HOT-RATED (BD X)
KOOL-X (BD X)
LA SECTE (BD X)
MORBUS GRAVIS : DRUUNA 2 (BD X)
OMAHA 2 (BD X)
PORN SHOW (BD X)
STAN CAIMAN (BD X)
STRANGELUST (Erotique)
TIED UP (BD X)
TIED UP (BD X)
TRANSFER (X)
VERY-X (BD X)
VIDEO (X)
WINGDING PARTY (manga X)
X.I.T (BD X)

...

La suite au prochain

NUMERO !!!
(Arrff... hum... eheh)

BiPBiP!!!!!!!!!!!!!!!!!

slurp...

DANS LA SERIE DES BEDEBILES

Mr LE DIRECTEUR VOUS PRESENTE :

X PARTOUZE X INVADORS X

SUPER HARD

INTERDIT AUX MOINS DE 18 CM.

TOC! TOC!

STOP

HAN!

DANGER

FIN

A NOTRE MAÎTRE SPIRITUEL ALBAN CERAY...

Mr Bir

ESPERANTO CHAPITRE 2 !

Je vais vous presenter aujourd'hui les 16 regles de la grammaire de l'Esperanto... et pour que les CPCistes ne soient pas oublies : un listing BASIC de mon cru concernant sa prononciation.

Ces regles sont extraites du "Fundamento de Esperanto". Elles sont INTANGIBLES pour assurer une harmonisation aux utilisateurs de tous les pays. Grace a elles, vous pourrez, peut-etre, correspondre avec qui vous voudrez sur notre bonne vieille Terre.

1. L'Esperanto n'a qu'un article defini (LA) invariable pour tous les genres, nombres et cas. Il n'a pas d'article indefini.

2. Le substantif finit toujours par O.
Pour former le pluriel on ajoute J.
La langue n'a que 2 cas : le nominatif et l'accusatif. Ce dernier indique le complement direct, il est marque par un N terminal. Ex : je vois des oiseaux = mi vidas birdojn.

3. L'adjectif se termine toujours par A.
Le comparatif se forme avec PLI(plus) OL(que).
Le superlatif se forme avec LA PLEJ(le plus) EL(de).

4. Les adjectifs numéraux cardinaux sont invariables :
1: unu 2: du 3: tri 4: kvar 5: kvin 6: ses
7: sep 8: ok 9: nai 10: dek 100: cent 1000: mil
La numération énonce le nombre dans l'ordre des chiffres :
30: tridek 33: tridek tri 133: cent tridek tri
Elle est parfaitement reguliere.

5. Les pronoms personnels sont :

MI(je, moi)	VI(vous, tu, toi)	SI(se, soi)
LI(il, lui)	sI(elle)	gI(neutre)*
NI(nous)	ILI(ils, elles)	ONI(on)

* sans sexe precise (animaux, choses...)
Pour faire des adjectifs et pronoms possessifs, ajouter A.

6. Le verbe ne change ni pour les personnes, ni pour les nombres. Ses formes sont : - infinitif : -I
- present : -AS - passe : -IS - futur : -OS
- conditionnel : - US - impératif : -U
Formes des participes, subdivises en :

	- ACTIFS	et	- PASSIFS
present :	-ANT-		-AT-
passe :	-INT-		-IT-
futur :	-ONT-		-OT-

Ce sont ces formes qu'on utilise pour toutes les nuances des differents temps.

7. L'adverbe porte la terminaison E. Precisons qu'un adverbe caracterise un verbe, tandis qu'un adjectif caracterise un substantif.

8. Toutes les prepositions veulent, par elles-memes, le nominatif (cas normal).

9. Chaque mot se prononce absolument comme il est ecrit. Neanmoins, attention aux habitudes francaises !

10. L'accent tonique se place toujours sur l'avant-derniere syllabe. C'est ce qui assure l'homogeneite de l'Esperanto parle.

11. Les mots composes s'obtiennent par la simple reunion des elements qui les forment, ecrits ensemble, avec peut-etre un tiret - pour faciliter la comprehension. Le mot fondamental doit etre place en dernier.
Ex : vapor-sipo = bateau a vapeur.

12. La negation ne s'exprime qu'une fois dans une proposition en Esperanto.
Ex : personne ne m'aime = neniu amas min.

13. Si le mot marque le lieu ou l'on va, il prend la terminaison N de l'accusatif. Il peut suivre une preposition car c'est un element de clarte : quand je dis : le chat saute sur la table, il peut etre deja sur la table ou avoir un autre point de depart qui n'est pas precise en francais.
La kato saltas sur la tablon => le chat va sur la table en sautant.

14. Chaque preposition possede, en Esperanto, un sens immuable et bien determine, qui en fixe l'emploi. Cependant, si le choix de celle-ci plutot que de celle-la ne s'impose pas clairement a l'esprit, on fait usage de la preposition JE qui n'a pas de signification propre (prononcer ye).

15. Les mots "etrangers", c.-a-d. ceux que la plupart des langues ont empruntes a la meme source, ne changent pas en Esperanto. Ils prennent seulement l'orthographe et les terminaisons grammaticales de la langue.
Regle d'enrichissement de la langue, a manier avec precaution par un debutant (qui a tendance a se simplifier le travail en "mettant de l'O partout"...

16. Les terminaisons des substantifs et de l'article peuvent se supprimer et se remplacer par une apostrophe.
Ex : de l'mondo = de la mondo. Usage poétique et autres.

Voila : j'en ai fini. C'est un peu barbant mais montre bien a la fois la simplicite et la difficulte de la langue, qui doit rendre une multitude d'expressions. Louis Zamenhoff a voulu, dans sa creation, donner des pistes d'internationalite, sans trop legiferer pour permettre l'evolution de la langue. Merci de votre lecture et maintenant, place au BASIC, voici :

PRONESPO v.2.2
Toute la prononciation sur 4 Ko
© ESPERANTO / CPC international

Comment se fait-il que l'Esperanto ne soit pas encore enseigne a l'ecole ?
D'abord, je trouve assez bien que son apprentissage soit volontaire : cela lui reussit, puisqu'il a plus de cent ans d'existence !

Ensuite, il lui faut faire face a un systeme de traduction dont des personnes vivent, et vivent meme bien, si vous voyez ce que je veux dire (un peu comme le PC par rapport au CPC !!).
Alors, en resume, laissez-vous venir a l'Esperanto, naturellement. Le Monde y vient de toute facon, voyez l'Europe !
Bien des gens soutiennent l'Esperanto : des savants (Louis Lumiere, Jean Rostand, Alfred Kastler), des ecrivains (Jules Verne, Georges Duhamel, Maurice Genevoix), des enseignants, des Prix Nobel... Je ne peux les citer tous : il existe un ouvrage qui le fait en 386 pages, c'est vous dire que l'Esperanto est déjà un phenomene culturel.
Je reste a votre disposition pour toute autre information : contactez-moi :

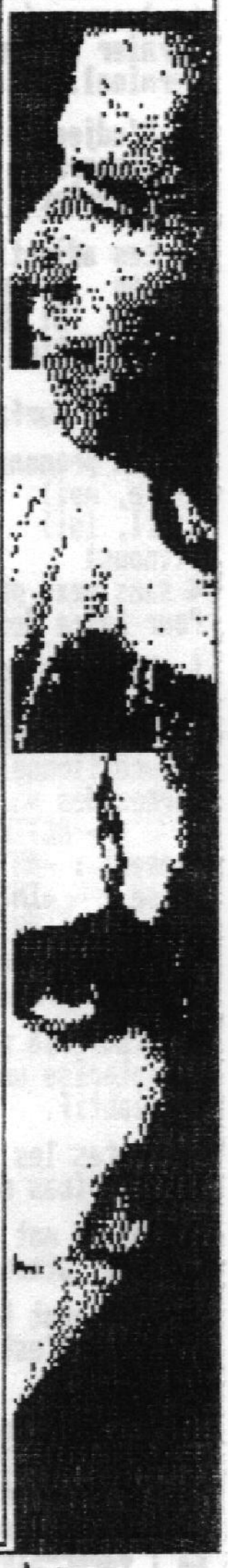
Esperanto / CPC international
TONY - Pierre CHIBLEUR
16 A rue Guynemer 01100 OYONNAX - FRANCE

ESPERANTO...

...PARTIE 2

LES DIGITS DE CETTE PAGE SONT TIREES DES SLIDES SHOWS DIGITAL DREAM : ILS FONT PARTIS DE LA COLLECTION DES FILMS DU CINEMA (PULP FICTION , THE CROW)...
ILS SONT BIENSUR DISPONIBLES A LA REDACTION , ENVOYEZ 1 DISC POUR LES COPIE

BYE !
BiPBiP...



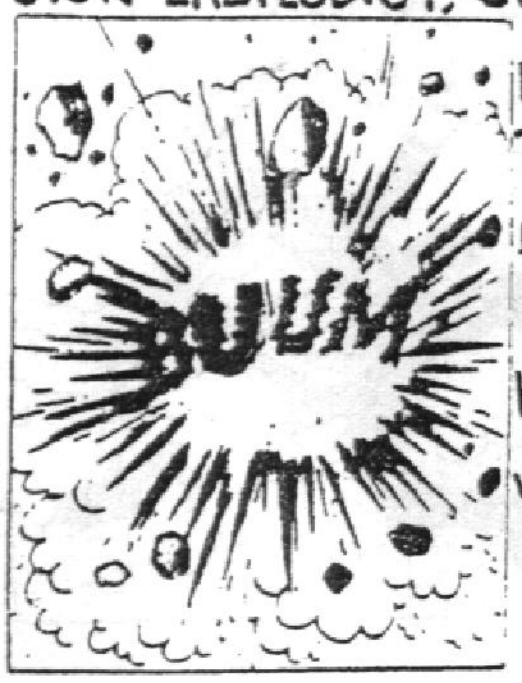
Listing de PRONESPO.BAS

```
10 'CARESPO+PRONESPO v.2.2
11 SYMBOL AFTER 64
12 SYMBOL 123,24,36,60,102,96,102,60,0
13 SYMBOL 124,48,24,102,102,102,102,62,0
14 SYMBOL 125,24,36,62,102,102,126,6,124
15 SYMBOL 64,48,72,224,108,118,102,230,0
16 SYMBOL 92,6,9,14,6,6,102,102,60
17 SYMBOL 94,24,36,60,96,60,6,124,0
18 MODE 2:PAPER 1:PEN 0:WINDOW#1,1,80,11,24:WINDOW
   #0,1,80,1,10:PRINT#0,CHR$(13):LOCATE#0,17,1:PRI
   NT#0,"PRONONCIATION DE LA LANGUE UNIVERSELLE ES
   PERANTO":PRINT#0,CHR$(13):PRINT#0,CHR$(13)
19 PRINT#0,"Toutes les lettres se prononcent. Alph
   abet : abcédefgèijçklmnoprs^tuùvz"
20 PRINT#0,"Les lettres ESPERANTO se prononcent co
   mme en FRANCAIS sauf :":PRINT#0
21 PRINT#0,"Pour  : ";:FOR N=1 TO 12:READ A:READ
   B:PRINT#0,TAB(B)CHR$(A);:NEXT:LOCATE#0,73,7:PRI
   NT#0,"FIN"
22 DATA 99,10,123,15,101,20,103,25,125,30,104,35,6
   4,40,106,45,92,50,94,55,117,60,124,65
23 PRINT#1," ...un peu de patience,S.V.P. !":PRINT#
   1:PRINT#1,"Si vous voyez des  caracteres surmon
   tes d'un chapeau, c'est normal...":FOR a=1 TO 1
   5000:NEXT:PRINT#0:PRINT#0,"Tapez :";:FOR N=1 TO
    13:READ C:READ D$:PRINT#0,TAB(C)D$;:NEXT
24 DATA 10,C,15,6,20,E,25,G,30,5,35,H,40,4,45,J,50
   ,3,55,2,60,U,65,1,74,F
25 PRINT#0:PRINT#0:FOR I=1 TO 80:PRINT#0,CHR$(154)
   ;:NEXT:PRINT#0,CHR$(149);" La lettre ! se prono
   nce ! comme dans le mot ";CHR$(149);" EXEMPLE !
    PRONONCER ! TRADUIRE ";CHR$(149);:FOR I=1 TO 8
   0:PRINT#0,CHR$(154);:NEXT
26 FOR I=1 TO 7:READ E:READ F:PRINT#0,TAB(E)CHR$(F
   );:NEXT:CLS#1
27 DATA 1,149,13,33,27,33,47,149,57,33,69,33,80,14
   9
28 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$="C"THEN 31 ELSE IF A$="
   6"THEN 34 ELSE IF A$="E"THEN 35 ELSE IF A$="G"T
   HEN 36 ELSE IF A$="5"THEN 37 ELSE IF A$="H"THEN
    38
29 IF A$="4"THEN 39 ELSE IF A$="J"THEN 40 ELSE IF
   A$="3"THEN 42 ELSE IF A$="2"THEN 41 ELSE IF A$=
   "U"THEN 43 ELSE IF A$="1"THEN 44 ELSE IF A$="F"
   THEN 33
30 PAPER 0:PEN 1:IF A$<>"C"OR A$<>"6"OR A$<>"E"OR
   A$<>"G"OR A$<>"5"OR A$<>"H"OR A$<>"4"OR A$<>"J"
   OR A$<>"3"OR A$<>"2"OR A$<>"U"OR A$<>"1"OR A$<>
   "F"THEN 28
31 PRINT#1,CHR$(149);"     c     ";CHR$(33);"
   ts      ";CHR$(33);"          tsar          ";CHR$(1
   49);" facila ";CHR$(33);" fatsila ";CHR$(33)
   ;" FACILE ";CHR$(149);
32 FOR I=1 TO 80:PRINT#1,CHR$(154);:NEXT:GOTO 28
33 CLS:PRINT#0:PRINT#0,"A BIENTOT POUR UNE AUTRE L
   ECON !!!";CLS#1:END
34 PRINT#1,CHR$(149);"     é     ";CHR$(33);"
   tch     ";CHR$(33);"       tcheque          ";CHR$(1
   49);" éapelo ";CHR$(33);" tchapello ";CHR$(33)
   ;" CHAPEAU ";CHR$(149);:GOTO 32
35 PRINT#1,CHR$(149);"     e     ";CHR$(33);" e ac
   c. aigu ";CHR$(33);"          et            ";CHR$(1
   49);" meti ";CHR$(33);" metti ";CHR$(33)
   ;" METTRE ";CHR$(149);:GOTO 32
36 PRINT#1,CHR$(149);"     g     ";CHR$(33);" gu
   (dur)   ";CHR$(33);"         guenon         ";CHR$(1
   49);" gitaro ";CHR$(33);" guitaro ";CHR$(33)
   ;" GUITARE ";CHR$(149);:GOTO 32
37 PRINT#1,CHR$(149);"     è     ";CHR$(33);"
   dj      ";CHR$(33);"        Djemila         ";CHR$(1
   49);" saèa ";CHR$(33);" sadja ";CHR$(33)
   ;" SAGE ";CHR$(149);:GOTO 32
38 PRINT#1,CHR$(149);"     h     ";CHR$(33);" h a
   spire   ";CHR$(33);"          ?             ";CHR$(1
   49);" havi ";CHR$(33);" 'havi ";CHR$(33)
   ;" AVOIR(v) ";CHR$(149);:GOTO 32
39 PRINT#1,CHR$(149);"     à     ";CHR$(33);" co
   mme dans Bach en allemand ou jota en espagnol :
    R guttural   ";CHR$(149);:GOTO 32
40 PRINT#1,CHR$(149);"     j     ";CHR$(33);" y o
   u ill   ";CHR$(33);"          yeux          ";CHR$(1
   49);" jes ";CHR$(33);" yess' ";CHR$(33)
   ;" OUI ";CHR$(149);:GOTO 32
41 PRINT#1,CHR$(149);"           ";CHR$(33);"
   ch      ";CHR$(33);"          chat          ";CHR$(1
   49);" ^afo ";CHR$(33);" chafo ";CHR$(33)
   ;" MOUTON ";CHR$(149);:GOTO 32
42 PRINT#1,CHR$(149);"     ç     ";CHR$(33);"
   j       ";CHR$(33);"         journal        ";CHR$(1
   49);" curnalo ";CHR$(33);" journalo ";CHR$(33)
   ;" JOURNAL ";CHR$(149);:GOTO 32
43 PRINT#1,CHR$(149);"     u     ";CHR$(33);"
   ou      ";CHR$(33);"          doux          ";CHR$(1
   49);" lupo ";CHR$(33);" loupo ";CHR$(33)
   ;" LOUP ";CHR$(149);:GOTO 32
44 PRINT#1,CHR$(149);"     ù     ";CHR$(33);" ou
    bref   ";CHR$(33);" son W anglais     ";CHR$(1
   49);" ùato ";CHR$(33);" Wato ";CHR$(33)
   ;" WATT ";CHR$(149);:GOTO 32
```

Jen Tinŝok', anonima mal-heroo en kerno de fantasta liberiga aventuro

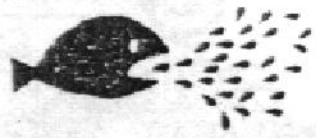
"EK! AL LA SOCIA REVOLUCIO"

ĈION EKSPLODIGI, ĈU?

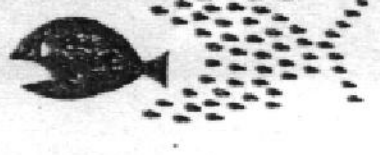


NE! MALPLI SIMPLE ! TINŜOK' PRIMEMORIS DISKUTOJN KUN BAROK' KROMNOMITA "LA BARBULO"

UNUIĜI POR REZISTI ?

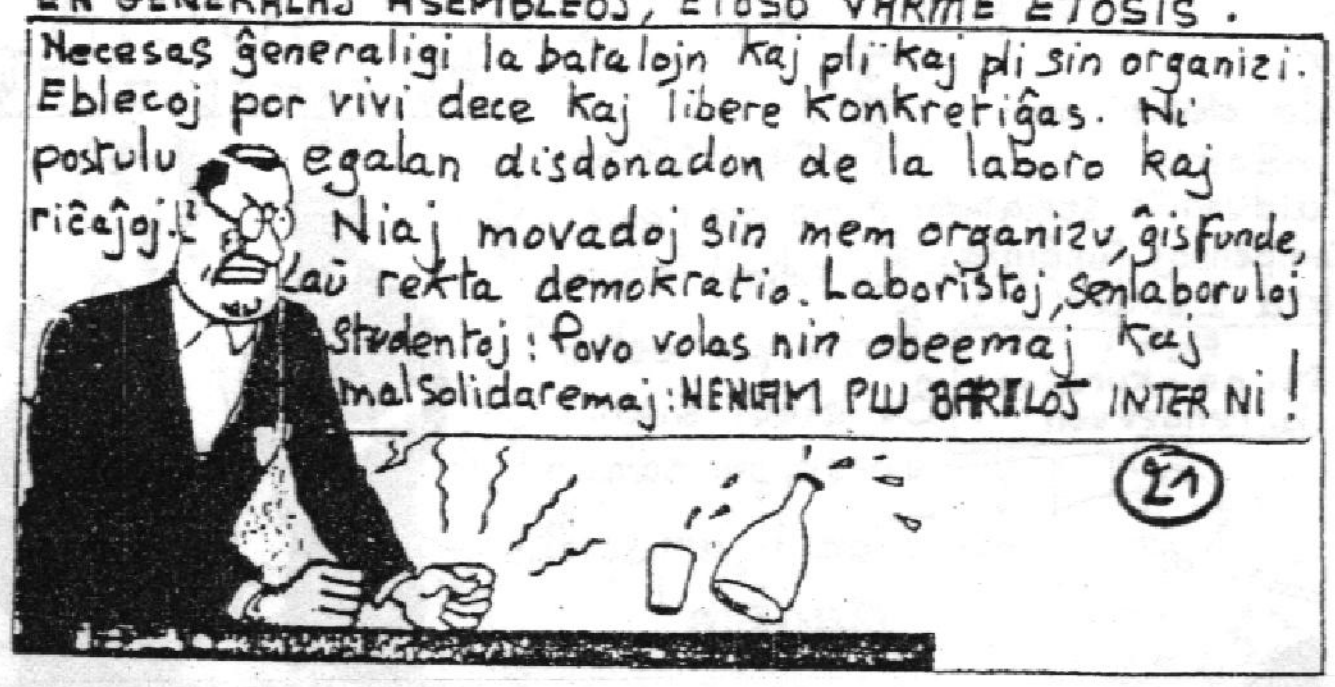


JEN ŜIKA IDEO !



LA LASTAJ NOVAĴOJ SUFIĈE ALLOGIS. HOMOJ NE PLU VOLIS SUBMETIĜI.

TIE KAJ ĈIE, STRIKOJ KAJ OKUPADOJ MULTOBLIĜIS.



TINŜOK' EKKURIS, JAM DE PLI OL HORKVARONO BAROK' SENPACIENCIĜIS

LA VOJO AL SOCIA EMANCIPO MALFACILAS, SED ILI PRIMOKIS TION !!! 36

JAM DE LONGE, ILI NE PLU RETRORIGARDIS: SISTEMAJ MENSOGOJ NE PLU INFLUIS ILIN. ILI DECIDIS IĜI NE REGEBLAJ !!! DE TIAM, SENFINAJ HORIZONTOJ SIN OFERTIS AL ILI...

Desegnaĵoj de HERGÉ: "La Aventuroj de Tinĉjo" Casterman
REVOLUCIO KONGRUAS KUN 7-ĝis 77 JARULOJ

Ni verkis la tekston, aranĝojn, bildarigon.

KONTAKTOJ: Union Locale CNT/AIT de CAEN
B.P. 2010 14019 CAEN CEDEX FRANCIO

(esperantigo: "Hérouville.Espéranto" 17.37 Le Bois 14200 Hérouville)

LA LONGUEUR DU PAPIER

ntrairement à la plupart des impriman
s, la DMP 2000 ne possède pas de cou-
papier. Si le problème n'est pas gé-
nt sur le format A4, il devient réel
vous utilisez principalement du pa
er listing . Cette lacune peut etre
ablée par un bricolage peu couteux.
collez deux réglettes se trouvant sur
s rouleaux d'aluminium ou de plastique
imentaire et munissez-vous de colle (
ano-acrylate ou autre). Dégraissez a-
c soin les parties à encoller au moyen
un coton imbibé d'alcool à 90 degré ,
is procédez comme sur la FIGURE 2.

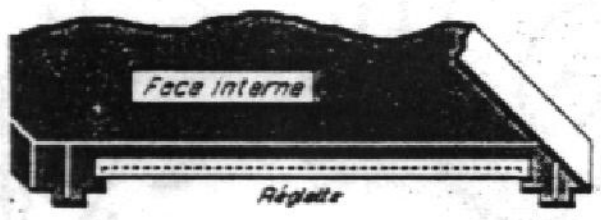


Figure 2 : une réglette par-ci...

tention, les dents ne doivent pas dé
sser de plus de 5mm le bord du capot,
in que le papier puisse s'écouler li-
ement quand le couvercle de l' impri
nte est rabattu. De meme,si vous avez
habitude de travailler en laissant ou
rt ledit couvercle, le montage de la
GURE 3 - qui consiste à rajouter un
upe-feuille à quelques centimètres de
matrice - peut vous etre utile. N'es
yez pas de coller la réglette trop
ès de la tete d'impression, mais plu-
t à 10 cm environ du bord extérieur
ur une manipulation aisée du listing.

tre solution qui consiste à coller vo
e réglette verticalement dans la rai-
re comme le montre la FIGURE 4. Cette
alisation bien que délicate, reste la
lution la plus économique en papier.
est prudent d'effectuer un essai pré
able en fixant la réglette au moyen d
n ruban adhésif.

le doux murmure de votre imprimante
aspère votre entourage, profitez de l
ccasion pour envisager l' isolement
onique de celle-ci. Collez pour cela
la mousse polyuréthane sur toute la
rface interne du couvercle. Evitez d'
iliser du polystyrène isolant, accumu
teur d' électricité statique qui ne
us apportera que des em...betements.

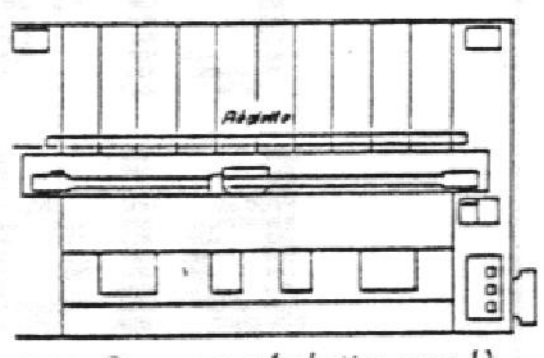


Figure 3 : une réglette par-là...

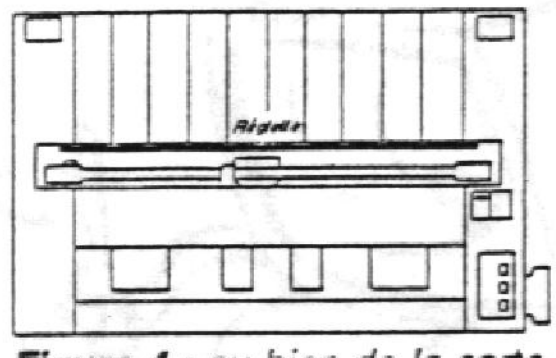


Figure 4 : ou bien de la sorte.

RUBAN ENCREUR

Passons en revue les principaux paramètres qui influencent l'efficacité de notre ruban.

LONGUEUR

La DMP 2000 possède l'un des plus petits rubans par rapport aux autres imprimantes , puisqu' il ne fait que 65 cm de long (contre les 12, 18 ou meme 20 m de ses concurrentes). Sachant que l' autonomie d'impression est directement proportionnelle à la longueur de surface encrée , la notre se trouve divisée par 30 comparativement à un ruban classique. La longueur intervient aussi pour une autre raison ; plus le ruban est long et moins souvent la "meme" surface se trouve écrasée par les aiguilles de la matrice . A la longue, les mailles d'un ruban court se distendent et deviennent plus facilement effilochables et meme cassables. Heureusement pour nous, la plupart des rubans d'imprimantes sont en nylon ;matière mécaniquement et chimiquement très résistante, offrant, comme nous le verrons plus loin, de nombreux avantages.

LONGUEUR ABRITEE...

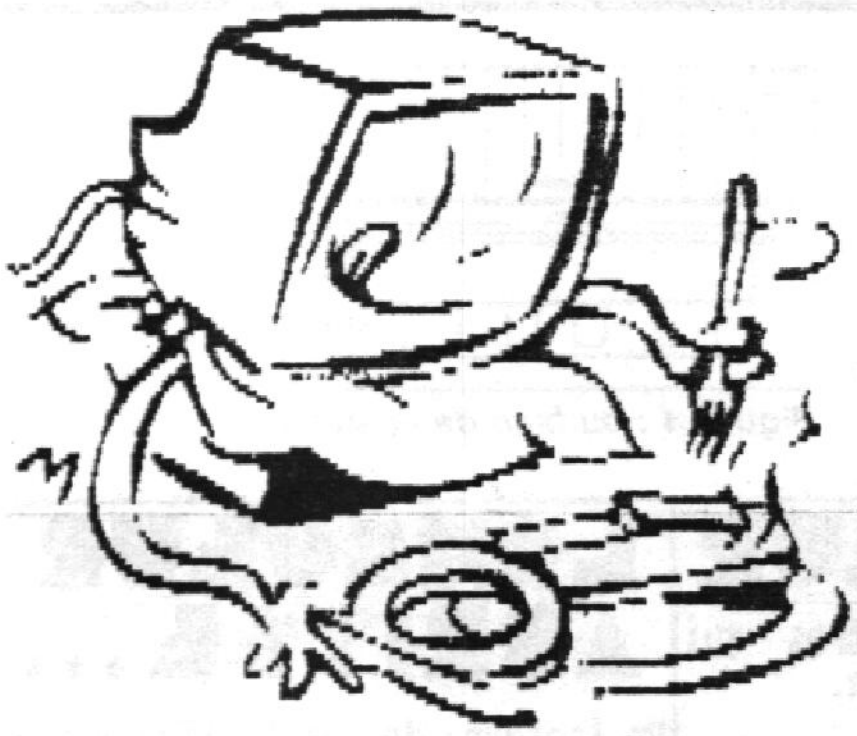
Un facteur de protection intervient parallèlement à la longueur En effet, un ruban protégé par une carcasse en plastique évite le dessèchement rapide de la surface encrée et la fixation des poussières. Les cartouches ou bobines classiques permettent ainsi de tenir à l'abri jusqu'à 98% du ruban , contre à peu près 8% en ce qui nous concerne.

LARGEUR

Usons d'un exemple pour appréhender l'importance de ce paramètre : si l'on appuie fortement sur le centre d'une éponge imbibée , le liquide s' écoule librement jusqu'à l'assèchement de la zone comprimée. Laissons l'objet au repos pendant une dizaine de minutes, puis recommençons l'expérience. Du liquide s'écoule encore de notre éponge, puisque transféré de la zone imbibée vers la partie "sèche". Le phénomène est identique avec un ruban encré au repos. Il est évident que le réencrage est d'autant plus rapide , que les réserves de liquide , tributaires de la largeur du ruban, sont importantes. Il est intéressant d'avoir une bonne largeur de surface encrées dans le cas d'écriture en caractères agrandis (double hauteur par exemple). A titre indicatif, voici quelques dimensions de rubans équipant diverses machines :

DMP 2000.....6 mm
CITIZEN 120D.....8 mm
EPSON RX 80.....12,7 mm
SAKATA SP 1200.....12,7 mm

la suite ? ben z'avez qu'a tourner la page!

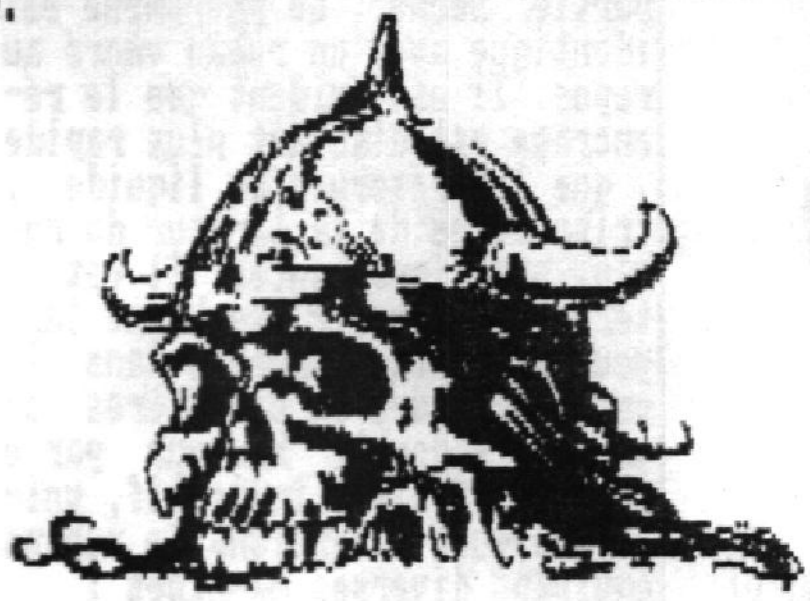


EPAISSEUR

Memes remarques que celles relatives à la largeur, à une différence près :plus l'épaisseur de la surface encrée est importante et moins la lisibilité de nos caractères sera satisfaisante...

FREQUENCE D'UTILISATION

Il est clair que d'après ce qui précède , un emploi fréquent de l'imprimante affecte d'autant notre infortuné ruban, ce qui est bien dommage. On serait en effet en droit d'espérer que celui-ci nous satisfasse le plus long temp possible. En outre, il est rigoureusement inexact d'affirmer qu'un imprimante à l'arret n'use pas le ruban. Un détail a en effet son importance : l'encre sèche ! Un ruban meme neuf dépourvu de son emballage hermétique est condamné à plus ou moins long terme.

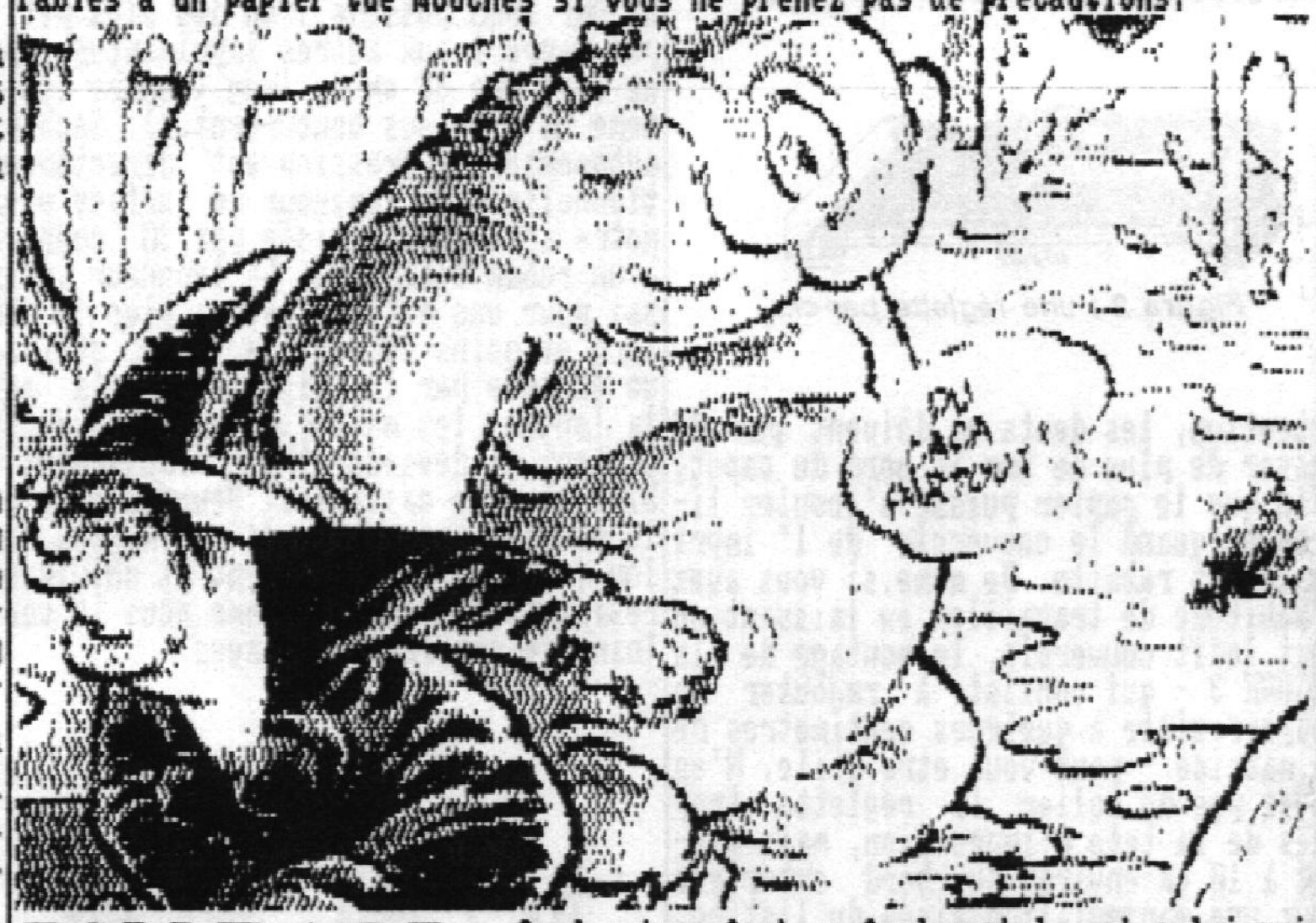


Merci à E/J pour m'avoir envoyé ce dossier sur les imprimantes. Je pense que tout le monde est plus ou moins concerné par les putains de rubans pour les DMP qui sont hors de prix et quasiment introuvables.

trucs et bidouilles

TEMPERATURE ET POUSSIERE

Le solvant que contient l'encre du ruban, s'évapore en fonction de la température ambiante. C'est pour cette raison qu'il n'est pas rare de voirs certains professionnels conserver leurs cartouches au frigo entre deux utilisations. La couleur noire de l'imprimante comme celle du ruban, absorbe facilement le rayon infra-rouge ; évitez donc de laisser votre matériel au soleil. L'action de la poussière est particulièrement néfaste à nos 90% de 65 cm de ruban continuellement à l'air libre et comparables à un papier tue-mouches si vous ne prenez pas de précautions.



ENCRAGE

Ce dernier facteur fondamental est celui qui pose problème. Une encre doit en effet répondre à plusieurs impératifs :

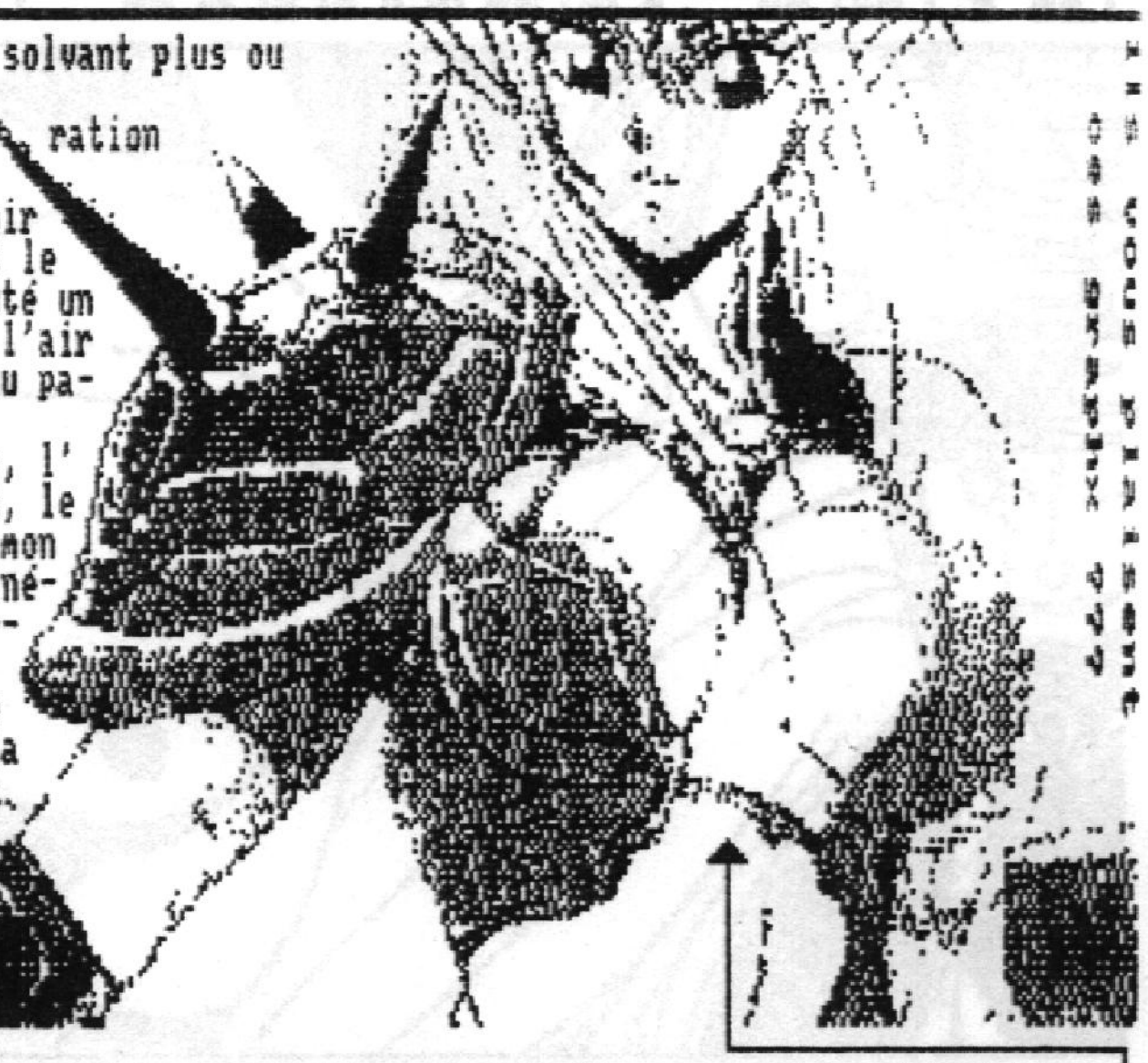
- Etre fluide, afin d'imprégner régulièrement le ruban et permettre ainsi une bonne qualité d'impression.
- Etre suffisamment grasse, pour éviter les patés, rappelez-vous des bons vieux encriers de jadis !
- Sécher instantanément, passant brusquement de l'état liquide à l'état solide au moment précis ou elle est en contact avec le papier.
- Etre indélébile et colorée, le minimum pour une encre de qualité.

SPECIAL BICHONNAGE

Sans nous étendre sur les caractéristiques techniques des encres du marché, on peut d'ores et déjà affirmer que pour augmenter à moindre frais l'autonomie de nos rubans, il suffit d'approvisionner régulièrement leur réservoir autonome en encre qui ne sèche pas (!!!). Avant de crier au fou , laissez moi vous rappeler les principaux types d'encre qui sont...

POUR LE SAVOIR, VOYEZ PLUS LOIN,...

SPECIAL BIDOUILLAGE DE VOTRE DMP 2000



- soit des colorants dissous dans un solvant plus ou moins volatil (l'eau par exemple), le séchage étant assuré par l'évapo ration dudit solvant.
- soit une suspension de pigments (noir de fumée,etc) dans une huile assurant le role de liant et dans laquelle est ajouté un siccatif destiné à former, au contact de l'air un film souple mais résistant adhérent au papier.

Parmi les principaux modes de séchage, l' um d'entre eux attire notre attention, le séchage par pénétration. L'expérience mon -tre que la pénétration des huiles minérales dans les pores du papier, apporte à l'encre un séchage instantané.
Nous allons donc préparer notre encre selon ce principe, en incorporant de la glycérine à de l'encre à tampon afin, d'obtenir un produit huileux, ne séchant pas et nanti d'un bon pouvoir mouillant (très important, car l'encre devra pénétrer dans les mailles du ruban et surtout y rester).

Sachez que la glycérine, de par ses caractéristiques, n'attaque ni le nylon, ni les plastiques et n'est pas oxydante. De plus, sa capacité lubrifiante évitera le séchage de l'encre sur le ruban , empêchant ainsi l'usure prématurée de la tete d'impression . Ainsi traité, notre ruban gagnera en souplesse et les mailles distendues par les aiguilles se reformeront plus facilement. Le glycérol , parfaitement incolore,permet également de personnaliser votre encre : noire , bleue, rouge, verte et pourquoi pas des mélanges (marron , turquoise, violette etc...).

LES GRAPHX SONT TIRES DU SLIDE SHOW DE :
DARK WIRBEL
(C)DIGITAL DREAM

PLEIN LES DOIGTS

(on pourrait penser a quelque chose de bon, vous n'comprenez ???)

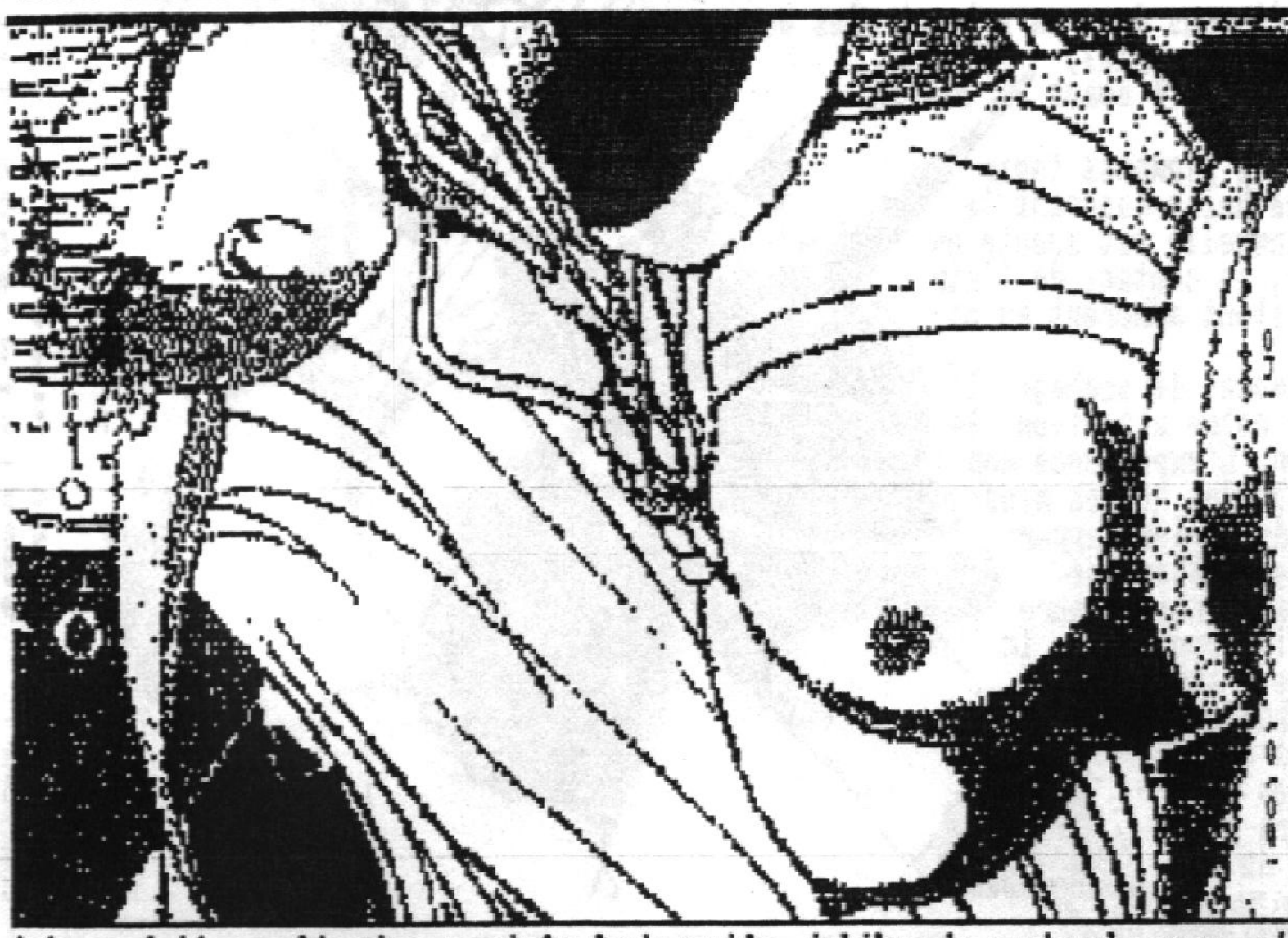
Procurez-vous chez votre papetier, une recharge pour tampon encreur genre Tiflex (10F), ainsi qu'un flacon d'encre toujours pour tampon (Pelikan, 10F) . La recharge sert à colorer la glycérine et à y introduire l'agent pénétrant. Verser 4 à 5 ml de glycérine (achetée au préalable chez votre pharmacien) sur la recharge, puis laissez agir une semaine minimum. Prélevez de temps à autre une micro goutte de votre mélange et déposez-là sur une feuille de papier. Si l'encre traverse immédiatement , votre mélange est fin pret , sinon , patientez encore quelques jours.
Quand votre enduit est à point versez-le dans un petit flacon puis recommencez trois fois l'opération.Après environ un mois, vous devez obtenir une quinzaine de millilitres d'un enduit fortement coloré, dans lequel il convient d'additionner 30 ml d'encre. Mélangez le tout et laisser l' élixir se reposer deux heures en plein soleil ou deux heures dans une pièce.

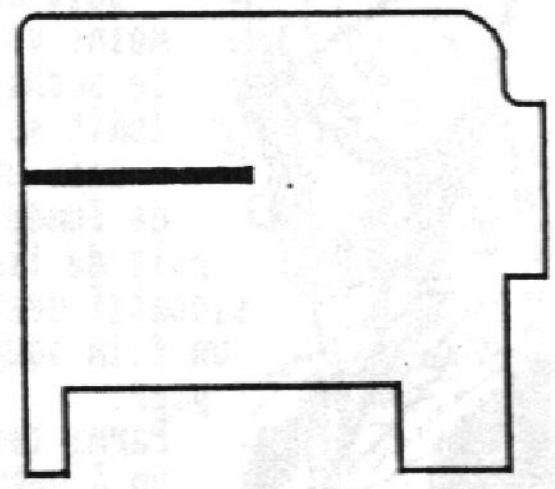
UN RUBAN PERPETUEL

Occupons-nous maintenant du ruban. Démontez-le afin d'y fixer notre réservoir régulateur (le ressort décroché, il se visse pour se défaire). Appliquez un feutre auto-collant (le meme que l'on colle sous les meubles), coupé à la dimension du méplat, au creux de notre support (FIGURE 5 page suivante). Il ne doit dépasser de l'arrondi que de 2 mm pour ne pas géner le système d'entrainement. Etirez le ressort de 5 mm afin qu'il tende mieux le ruban, puis à l'aide d'un compte gouttes appliquez une goutte d'encre sur le feutre de façon à ce qu'elle le pénètre bien. Remontez le tout , imbibez le feutre avec quelques gouttes d'encre et faites circuler le ruban en éteignant et allumant successivement l'imprimante.
Le système d'entrainement et le feutre vont maintenant régulariser l'arrivée d'encre sur le ruban. L'écriture sera soignée et proche de la qualité NQL (Near Letter Quality : qualité courrier). Pour le réencrage, quelques gouttes d'encre suffiront. Si en cours d'utilisation le ruban se décroche de son système d'entrainement, cela signifie que le feutre est trop épais ou trop large. Remplacez-le par un autre coupé aux bonnes dimensions.

TOURNEZ LA PAGE POUR LA FIN DE CE DOSSIER CONSACRE A LA DMP 2000...BIPBIP

SPECIAL BICHONNAGE DE VOTRE DMP 2000





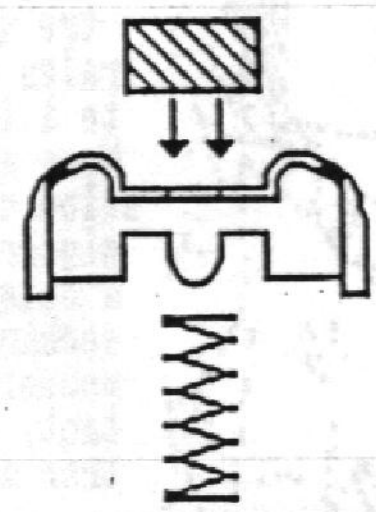


Figure 5 : un tampon qui a du ressort.

Autre solution : démontez un stylo feutre vide, imbibez la cartouche avec votre encre, mettez l'imprimante en fonctionnement et appliquez une extrémité du feutre sur le ruban. Il se réencrera naturellement sans faire de taches et permettra une écriture uniforme (autonomie = usure du feutre, soit 5 à 6 millions de caractères !).

QUELQUES TRUCS EN VRAC...

* Si lors d'une impression vous constatez qu'une ligne de pixels manque sur vos textes (vous aviez déjà utilisez un tampon encreur, mais sans glycérine), munissez-vous d'un coton tige imbibé d'alcool à 90 degré et nettoyez soigneusement le ruban. Humectez un papier buvard d'alcool et faites un auto test sans ruban ; vous pourrez ainsi décrasser vos aiguilles. Profitez-en pour regénérer votre ruban par la technique précédente.
* Vous devez imprimer d'urgence et votre ruban n'est pas pret. Ôtez-le, glissez un papier carbone sur votre feuille, réglez l'épaisseur de papier sur le minimum de force de frappe et imprimez.

* Prolongez la vie de vos aiguilles en sélectionnant le levier d'épaisseur de papier sur la force d'appui minimum. Vous y gagnerez en durée...

Ces quelques modifications apportées pour moins de 100 F, amélioreront sensiblement le rapport qualité/prix de votre imprimante. Chaque réencrage vous coutera moins de 30 centimes, au lieu des 95 F d'un ruban neuf (il est d'ailleurs tout à fait probable que vous remplaciez la matrice avant le ruban). Sachez que tout ce que je viens d'évoquer, mis à l'épreuve depuis déjà un an sur mon imprimante, peut etre considéré comme fiable dans le temps. J'utilise toujours mon premier ruban et mon flacon d'encre initial... au grand dam de mon revendeur.

Dominique Schott

En espérant que ce dossier sur les imprimantes et plus particulièrement la DMP 2000 ne vous sera pas inutile, je remercie encore une fois et très sincèrement E/J pour m'avoir envoyé cet article que j'ai d'ailleurs trouvé très intéressant Je souhaite que comme lui, et je m'adresse à vous cher lecteur, que s'il vous parvenez d'avoir en votre possession un article qui vous semble etre intéressant comme celui-ci et que vous aimeriez voir publier dans votre "canard" préféré et bien n'HESITEZ PAS UNE SEULE SECONDE votre collaboration à la réalisation de ce fanzine est très important alors envoyez-le à l'adresse de la rédaction que vous connaissez tous maintenant ! C'est la survie du CPC qui en dépend ! Your Friend!

HARD RUNNER

Bon! C'est vrai, ce n'est pas de l'actualité fraiche (vous ayant parlé de la sortie de cet album dans le numero 4 de RR) mais je ne pouvais pas resister à l'envie de vous parler de ce superbe album...

Pour tout vous avouer, à la première écoute, cela ne m'a pas paru extra mais dés la deuxieme ou la troisieme fois, les riffs d'enfer des compos me sont restés gravés dans le crane. En résumé, 13 morceaux dont les meilleurs: firesign, bonehead, eileen ou encore frozen. Tous les amateurs de heavy ne peuvent qu'apprecier cet album. Merci SKID ROW. A copier d'urgence!

SUBHUMAN RACE

SKID ROW

SUBHUMAN RACE

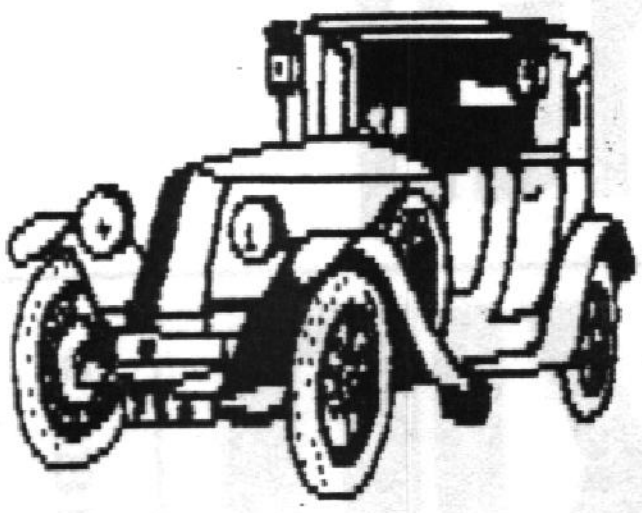
Voilà quelque chose qui est destiné à un plus large public:

THE POLICE **LIVE !**

Vous avez forcement entendu parler de la sortie de ce double live. Une des deux parties vient de l'Orpheum WBCN/Boston Broadcoast et l'autre de Atlanta/Synchronicity Concert. Dans la première, vous trouverez "So lonely", "Walking on the moon", "Message in a bottle", "Roxanne", "Can't stand losing you" plus d'autres... Et dans la seconde partie il y a "Message in a bottle", "De do do do, de da da ada", "Every breath you take", "Roxanne", "Can't stand losing you", "So lonely" plus quelques autres... Bref, vous l'avez remarqué ca se repette un piti peu et je trouve qu"il est domage d'acheter un double live pour retrouver sensiblement la meme chose dans les deux parts à peu de chose près. Mais ne soyons pas trop dur: le son n'est pas mal, les chansons cools alors si vous aimez police en studio, vous aimerez forcement bien ce live.

Alors là, pour ce qui est de l'actualité: 0! Mais si je parles d'un si vieil album, c'est parce qu'il vaut le cout à par pour les accros des dernières modes...
Si j'ai dis "vieil" c'est parce qu'il s'agit du premier album de VAN HALEN intitulé: ben oui! VAN HALEN. Encore du pur heavy (qui a dit "zut!"?) avec ce first album qui vaut le coup. Là dedans, je vous promet des parts de guitare endiablées dont un morceau de 1:42 qui du début à la fin est un solo qui n'est meme pas ennuyeux malgrés sa longueur, il est tellement bien fait et rapide... En prime, vous aurez droit à "you really got me" que vous connaissez forcement. Il vous le faut et vous pouvez l'avoir pour pas cher alors esseyez le!

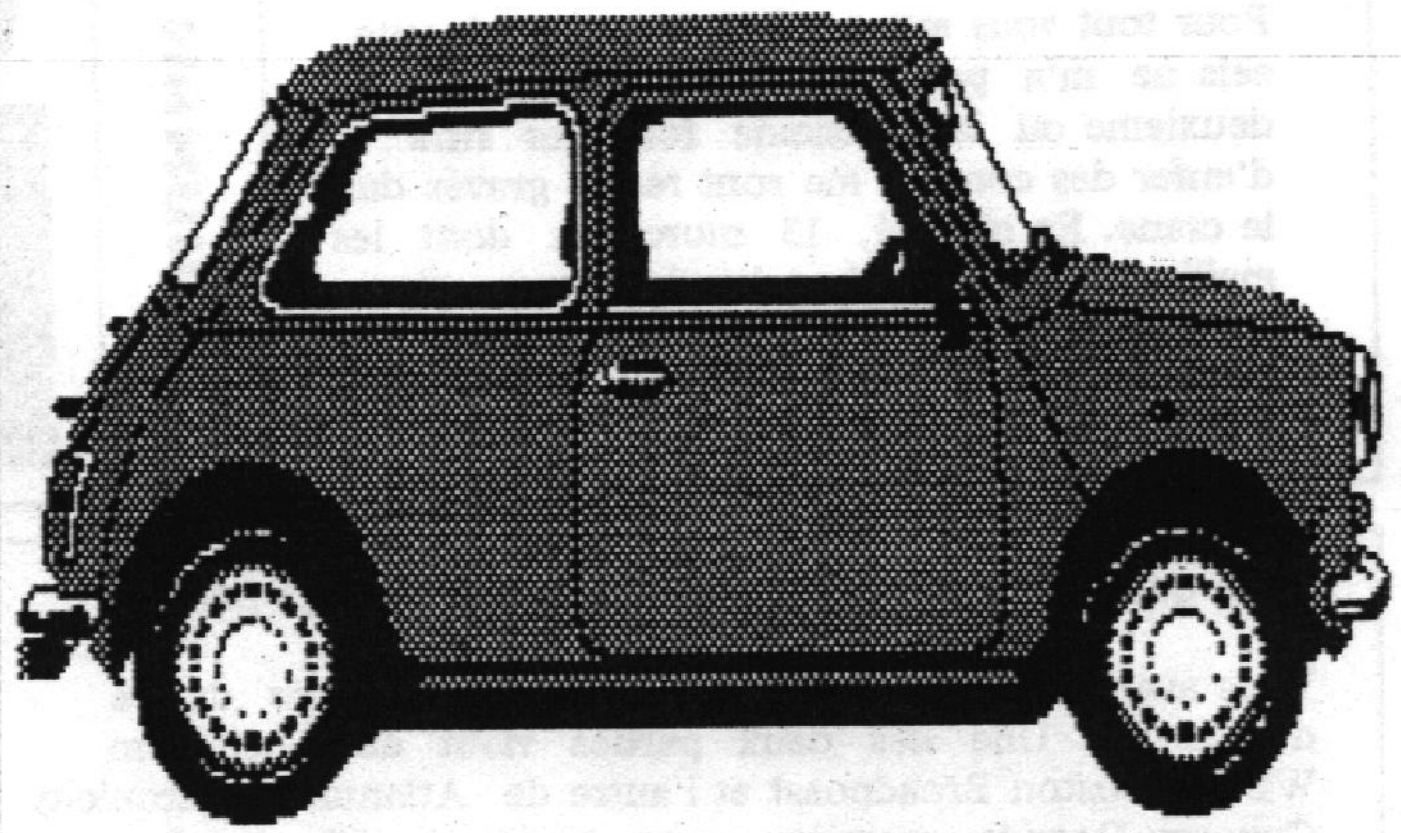
LES INVENTEURS ... [suite]



Ah! Enfin la page des passionnés des autos. Mais au faite: j'espére que vous avez lu RR #5, ben ouais ca s'rais mieux car ce qui suit est la deuxième partie du dossier sur les inventeurs. Ci après, nous n'en sommes encore qu'aux tous débuts de l'automobile (ah! ces bricoleurs!). Je rappelle que ce texte est extrait du trés bon bouquin:
Le Monde Fascinant des AUTOS aux éditions GRUND.
Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture (et j'espére que c'est le cas).

Un des premier inventeurs fut un Français, Denis Papin, qui en 1698 adopta le principe de propulsion par poudre après qu'un Hollandais eut tenté, sans succés, de faire se mouvoir un véhicule de cette façon. Papin abandonna prudemment ce carburant violent en faveur de la vapeur. "Cette innovation, disait-il peut etre employée utilement à d'autres fins que celle de monter de l'eau, et j'ai fabriqué un modèle réduit de chariot qui se meut grace à cette force... je crois (cependant) que les inégalités et méandres des principales routes rendront difficile le développement de cette invention pour le transport terrestre." Quoi qu'il en soit, Papin n'appliqu'a pas son idée aux transports routiers et maritimes.

Pendant le XVIIe siècle, il y eut de nombreux traités, beaucoup plus littéraires que techniques, sur le thème du véhicule auto-propulsé, la plupart de cette veine: "...diverses machines sans chevaux qui font mouvoir des voitures pour la bourer la terre et voyager sur les océans aussi rapidement qu'un bateau par bon vent." Cependant, ce ne fut qu'au siècle suivant, que le premier véhicule auto-propulsé mécaniquement fonctionna effectivement. Joseph Cugnot fut le le constructeur et le conducteur du "dinausaure" à vapeur, qui était, en fait, le prototype de taille réelle du modèle réduit fabriqué deux ans auparavant. Bien qu'à



cette époque on utilisat déjà des machines à vapeur fixes pour le pompage et le halage, il fallut attendre deux générations avant de voir le premier chemin de fer, et trente ans la construction du premier bateau à vapeur.

Le fardier (qui était un affut de canon) de Cugnot avançait tant bien que mal à environ 4 km/h, avec des arrets obligatoires toutes les quinze minutes pour faire remonter la pression. Il en construisit ultérieurement un autre, en 1771, avec une plus grande chaudière. Les pouvoirs publics ne s'y intérressèrent pas , mais le fardier à vapeur fut éssayé: il emportait une charge non négligeable et causa le premier accident de l'histoire de l'automobile, en démolissant un mur.

Le nom de Cugnot est le premier de la liste des constructeurs de véhicules à moteur, bien que dans l'immédiat il ne soit rien sorti en France de ses trvaux. C'est en charrette que Louis XVI et Marie-Antoinette furent conduits au supplice et napoléon n'envisagea pas de faire tirer ses canons par des affuts à vapeur.

A SUIVRE...

SLYDER

LES INVENTEURS ...

Tests Divers

Il y a plusieurs choses dont je voulais vous parler alors v'la le paquet en vrac...

Je commence par le plus important: la BORDELIK MEETING 4 MEGADEMO. C'est a MONTERFIL en Bretagne que s'est déroulé l'été dernier ce meeting et quel meeting [vous en avez un apperçu dans RR5], organisé par ORPHEE & TARGHAN.
Ben la demo...démente! ah ouais! dés le debut, on sait que l'on va en avoir plein les mirettes. Une intro realisee par arkos avec une super zik qui helas déconne quand on n'a que le player d'origine du CPC. Viens ensuite la chiote part de Greg qui fait alors ses début en assembleur [bravo...] qui est simple mais c'est normal...puis "NOICE" qui est le gros morceau de cette demo: elle est réalisée par TAF [si si!] une part qui commence tres fort avec un overscan grandiose! comme RSX en a le secret [c'est un perso de DBZ, j'crois que c'est Gozita qui s'appelle].puis il disparait pour laisser place au talent de son frangin qui nous fait des des rasters type aurore boreale et des distortions d'ecran qui defilent a fond avec la zik... du grand art quoi...
Viennent s'ajouter d'autres parts que je vous laisserai découvrir:

- Fullscreen [Beast, Made/RSX, Joy]
- Digiblast [Targhan, Rainbird]
- In your face [Epsilon, Targhan/Eliot]

Et biensur, il y a une cheat part:[Ramlaid, Draculito/RSX].

L'armée des douzes singes n'est pas un nouveau tarzan mais un film de science fiction mais attention, je vois d'ici les gros fans de trucages qui vont etres deçus car ce n'est pas l'interet de ce film non, l'interet pour moi c'est le scenario qui dans ce cas précis est assez compliqué: C'est un mec qui vit en l'an 2000 et quelques [Bruce Willis], qui est un détenu mais qui est désigné pour ses qualité pour faire un voyage dans le passé pour connaitre les causes d'un événement qui condamna l'humanité a vivre sous terre: cet événement, c'est l'apparition d'un virus qui tua 99% des hommes. Mais voila, la précision de leurs voyages temporels laisse a desirer ce qui rend les choses encore plus hards a regler. Nous avons donc droit a un film bien ficelé bien que ce concept soit déja archi connu et vu.

DERNIERE MINUTE DERNIERE MINUT E.. DERNIERE MINUTE DERNIERE MINUTE.

Enfin l'unplugged de KISS est sorti et ca valait le coup d'attendre. Cette emission a été diffusée le soir d'haloween en Amerique. La rub "Hard n' Heavy" étant bouclée depuis longtemps je vais vous en parler ici. Evidement comme d'hab, ceux qui ne connaissent pas Kiss [bouh!!] ne vont meme pas s'y interresser mais tant pis pour eux. L'événement de cet Unplugged est de regrouper Kiss avec ses ancien musiciens [Ace Frehley & Peter Criss] ce qui a donné deux batteries et trois guitares sur scene! En ce qui concerne le choix des titres, j'ai été surpris car ils n'ont pas choisi les plus évidents, non, c'est une bonne selection qui est plus adaptée a la sonorité acoustique. Il ne manque plus que la sortie de l'album studio qui ne saurait tarder. Pour les fans sachez qu'une serie de concerts avec l'ancienne formation est annoncée aux Etats Unis et le tout avec le maquillage des années 70.

SLYDER

SALUTI DA VENEZIA GREETINGS FROM VENICE SALUDOS DE VENECIA

ベネツィアからようしくおねがいします SALUT DE VENISE

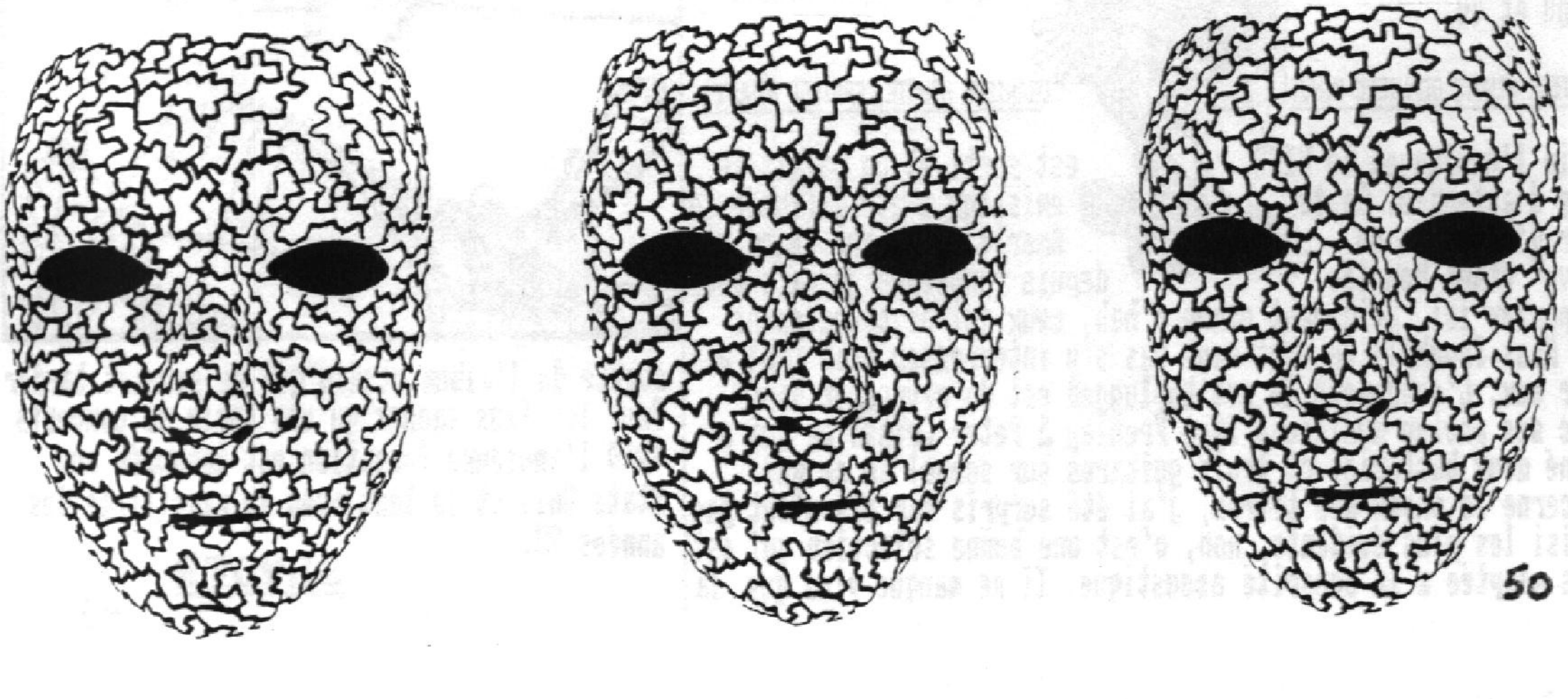
LES STEREOGRAMMES par ELECTRO JACK

Voici sur cette page et sur celles qui vont suivre un dossier sur les STEREOGRAMMES sur une idée de E/J , les articles sont d'E/J, la mise en forme/page est de BIPBIP...

Comment c'est ti qu'on r'garde ça ???

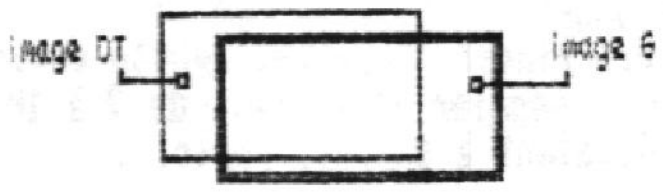
Tout d'abord il faut entrainer ses yeux à les voir et je dois reconnaitre que dans mon entourage pas mal de personnes ne voient rien du tout...
Il faut biensur avoir une bonne vue, je veux dire que les deux yeux doivent avoir la meme acquité et que le cerveau ne doit pas favoriser trop l'oeil directeur (on a tous un oeil qui est utilisé en permanence, le cerveau n'utilisant les informations du second que pour l'évaluation des distances, donc du relief). Donc, il faut savoir qu'au départ tout le monde n'a pas les memes chances de voir du relief dans un stéréogramme. Il y a plusieurs mois que j'ai découvert ces merveilles et depuis je cherche divers moyens d'en réaliser moi-meme...

Qu'à bien pu trouvé E/J comme trouvailles ??? pour la réponse, tournez la page pour voir...

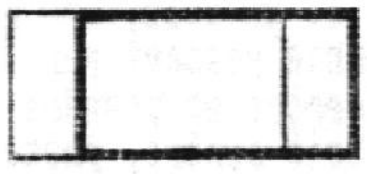


IL Y A 2 FACONS DE LES REGARDER...

1° Mettre l'image devant soi surtout bien horizontale car un stéréogramme est composé d'au moins 2 parties qui doivent se recouvrir, il faut donc que les 2 ou plusieurs parties du relief soient sur le meme plan sinon le cerveau verra un défaut de cadrage et l'effet relief sera annulé.



MAUVAIS



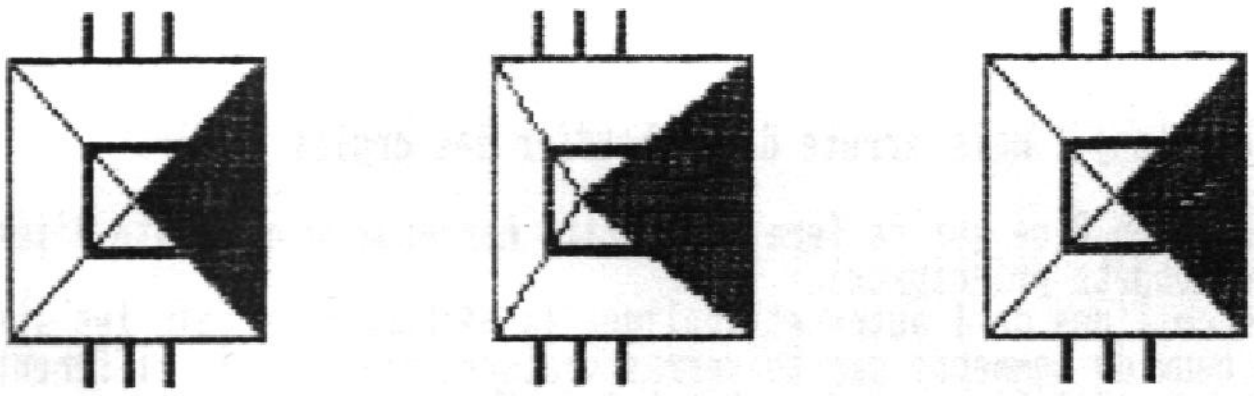
BON

Une fois concentré sur le cadrage, pensez à regarder à l'infini à travers l'image et c'est à ce moment que l'effet de recouvrement des 2 images va se faire... L'effet 3D est là et il ne reste plus qu'à se concentrer sur le fond de l'image pour continuer à admirer le relief pendant quelques secondes...

2° La seconde méthode est pratiquement identique dans son déroulement sauf que pour commencer il faut d'abord loucher volontairement puis ramener ses yeux petit à petit à la normale jusqu'au point de netteté. Il faut remarquer toutefois que selon la méthode utilisée, la 3D paraitra en creux ou en relief.

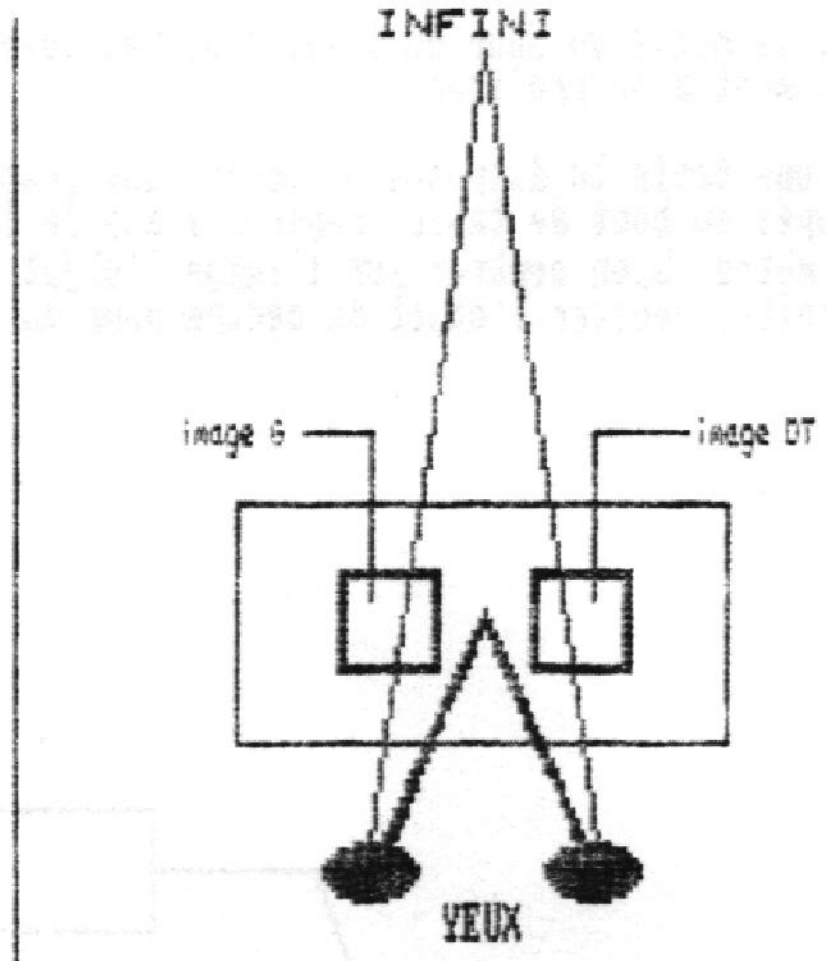
UN PETIT TRUC POUR S'ENTRAINER...

Il suffit de dessiner 3 carrés de 20 x 20 cm éloignés de 25 mm les uns des autres, ensuite pour agrémenter il suffit de dessiner un objet transparent (Ex : ci-dessous : une pyramide vue de dessus).



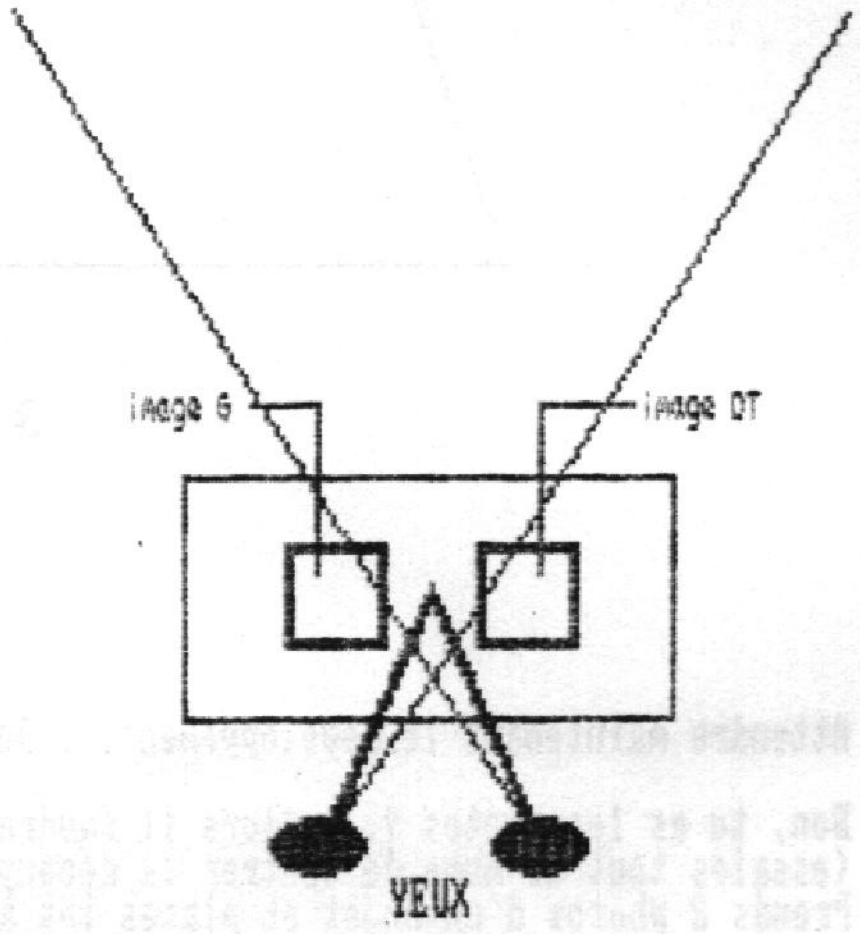
En regardant ces 3 carres, le relief apparait quand le cerveau voit 4 carres bien distincts Par phenomene de glissement du regard...

Les deux extrèmes doivent etre identiques, seul celui du centre devra etre dessiné de la manière dont on verrait cette pyramide si on se déplaçait légèrement...



en gras : VISION NORMALE
normal : VISION 3D

METHODE 1



en gras : VISION NORMALE
normal : VISION 3D

METHODE 2

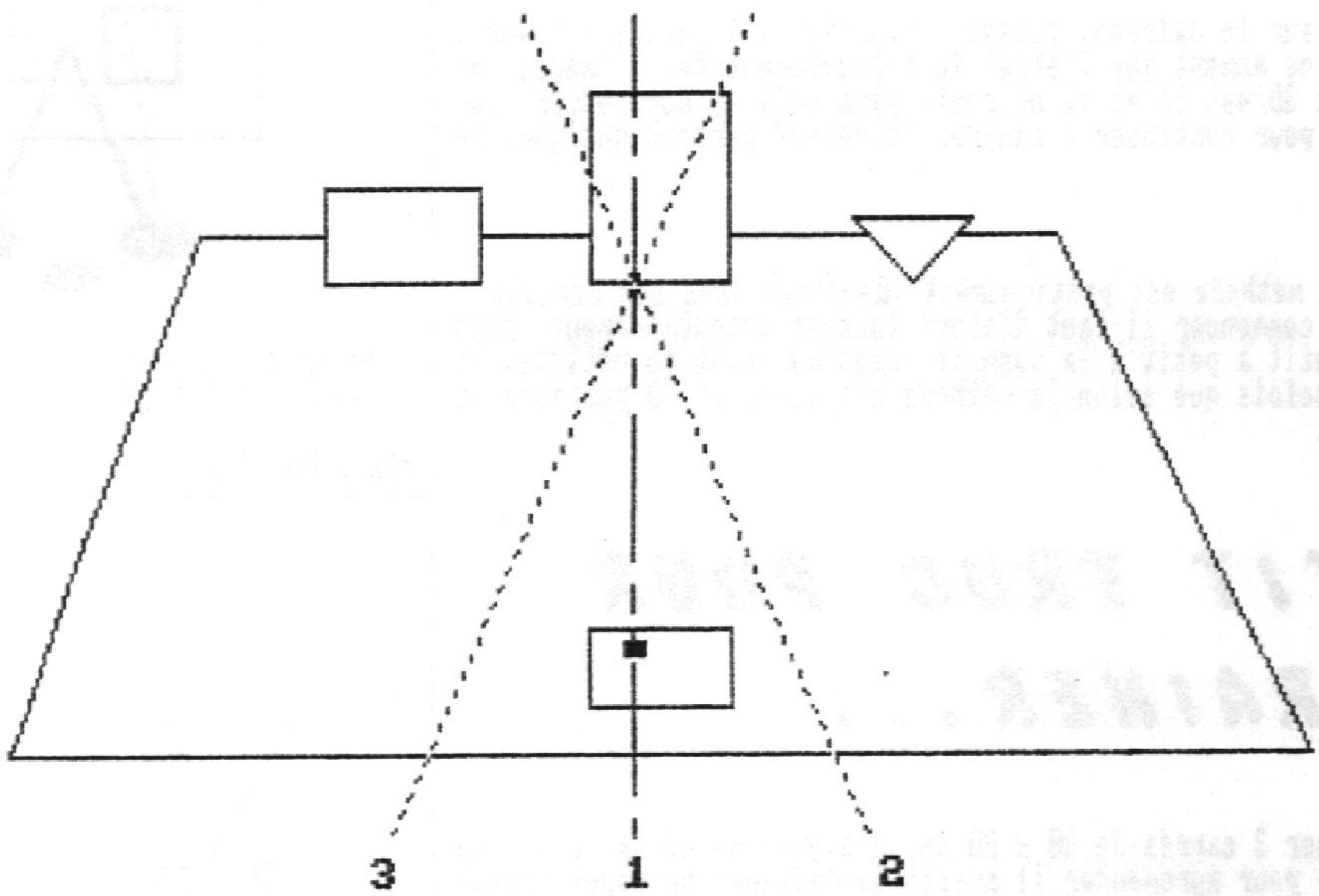
(en louchant)

Chaque oeil verra une seule image et c'est le cerveau qui fera un amalgame pour créer le relief. Je signale au passage que OCP ART STUDIO convient parfaitement à ce genre de réalisation... A vos claviers ! Et en regroupant le tout , ça pourrait peut-etre faire un SLIDE SHOW 3D...

Bon, je sais on est pas encore au stéréogrammes du commerce qui sont élaborés par ordinateur mais je vais te donner un moyen que j'ai découvert récemment et qui prend appui sur un mélange de la technologie des anciens STEREOSCOPES et des actuels stéréogrammes...

Tout le monde un jour où l'autre se retrouve avec 3 ou 4 photos à faire en fin de pellicule après des vacances...C'est le moment d'en profiter :

Sur une table tu disposes un verre, une bouteille, un vase, une pomme où tout autre objet... Essaies de les mettre groupés en bout de table, repérer l'axe de la table passant par l'objet du centre puis placer l'appareil photo environ à 1 mètre, bien centrer sur l'image l'objet du centre et prendre une première photo... décaler l'appareil de 7 à 10 cm à droite, reviser l'objet du centre pour qu'il soit centré, photo... Meme chose en décalant à gauche, photo...



Attendre maintenant le développement... Je sais, c'est long ! mais arrete de te bouffer les ongles !!!

Bon, tu as les photos ?... Alors il faudra les découper en 8 ce qui te fera des petits morceaux genre photo d'identité (essaies tout de meme de centrer ta découpe sur 1 des objets principaux).
Prends 2 photos d'un objet et places-les à environ 4 cm l'une de l'autre et applique la méthode pour voir les stéréo - grammes... Bah non ? et c'est meme encore mieux que ceux du commerce car tu verras vraiment des reliefs différents en utilisant 2 photos prises en **3** et **1**, en **1** et **2** et un relief accentué si tu choisis **3** et **2**...

Une dernière chose, fais bien attention de découper les morceaux de la meme dimension et si possible centrés de la meme façon...

Si vous avez des problèmes ou bien si vous en redemandez encore, contactez E/J, il se fera un plaisir de vous informer et de vous aider pour les stéréogrammes...
BON AMUSEMENT !!!

ELECTRO JACK & BIPBIP!

sur CPC ? Tout simplement parce qu'au moment de concevoir le CPC, AMSTRAD à prefere regarder son interet au lieu lieu de regarder celui des futurs utilisateurs de cet ordinateur. Au fur et à mesure des annees des magasins specialisés & bidouilleurs en herbe concoivent et vendent des lecteurs 5,1/4 Pouces adaptes a fonctionner sur CPC. A cette meme époque un tel lecteur etait vendu 2 790 F chez GENERAL (Magasins specialise dans l'Amstrad). Les disquettes 5,1/4 Pouces etaient vendues à 39 F les 10 alors que les memes disquettes en format 3 Pouces etaient vendues en moyenne 200 F les 10 !!! Au fil des années le lecteur 3,5 P. passe à devenir standart également pour le CPC qui avec JESSICO (magasin specialise dans le CPC) ne tarda pas à etre connu. Vendu bien moins cher que son aine (1 090 F) il aurra plus de succès et pour cause, plusieurs utilitaires ont ete crée à son intention tel que RAMDOS, RODOS, MAXIDOS, PC-TRANS, COPYLUCK ...
A notre époque, encore beaucoup de personnes ne possedent pas de lecteur 3,5 P. et se trouvent encore à utiliser de malheureuses 3 Pouces usées par le temps & les maintes & maintes copies qu'elles ont subies ...
Avant d'énnoncer tous les avantages d'un tel lecteur, il faut savoir que le prix du lecteur nu est d'environ 250 F et que pour 400/500 F on peut s'en procurer un ou encore s'en bidouiller un soit meme.

LES AVANTAGES SONT NOMBREUX :

1/Tout d'abord les disks sont disponibles de partout alors que nos vieilles 3 Pouces ont completement deserte les marchands informatique

2/Le prix des disks est economique : 100 FRS LES 50 SOIT 100 : 50 = 2 FRS LE DISK
DISKS DISPONIBLES CHEZ TOUS LES MAGASINS INTER DISCOUNT
PAR BOITE DE 50

3/La capacité est également une des raisons pour laquelle un tel lecteur est devenu indispensable sur CPC. En effet, grace à des budgets la capacité peut double voir triple et plus. Le logiciel le plus simple et le plus utilise par les possesseurs de Drive 3,5 Pouces, est COPYLUCK ; le seul a ma connaissance n'ayant pas de défauts.

*FORMAT COPYLUCK: 253 KOS PAR FACE SOIT 506 KOS PAR DISK
ACCES LIBRE (INUTILE DE LANCER UN FICHIER POUR LIRE)

*FORMAT DATA: 187 KOS PAR FACE SOIT 374 KOS PAR DISK
ACCES LIBRE (INUTILE DE LANCER UN FICHIER POUR LIRE)

D'autres utilitaires plus complexes tel que RAMDOS, RODOS, MAXIDOS... permettent un format 800 Kos malgre quelques defauts (Accès par fichier, lecture lente, aucunes compatibilite entre copieurs, ne peut etre lu par tout le monde...).

4/La correspondance se voit en frais postaux moins couteuse, car sachez que l'on paye pour 2 disks 3 Pouces -> 6,20 Frs, on paye seulement pour 4 disks 3,5 Pouces -> 4,80 Frs !

suite page

Les annonces de poom

A VENDRE : AMSTRAD CPC 6128 PLUS COULEUR, housses clavier / écran, Cartouche ancien basic, disks CP/M, manuel , cartouche nouveau basic + Burnin' Rubber, une manette de jeux. ETAT NEUF.....1200,00 F

A VENDRE : CABLE MAGNETO↔CPC pour 6128.....100,00 F

RECHERCHE LAME 1.0

Si vous aussi, vous souhaitez passer une annonce, et bien faites comme POOM, envoyez-les à la rédac' et on les diffusera !!! BiPBiP!

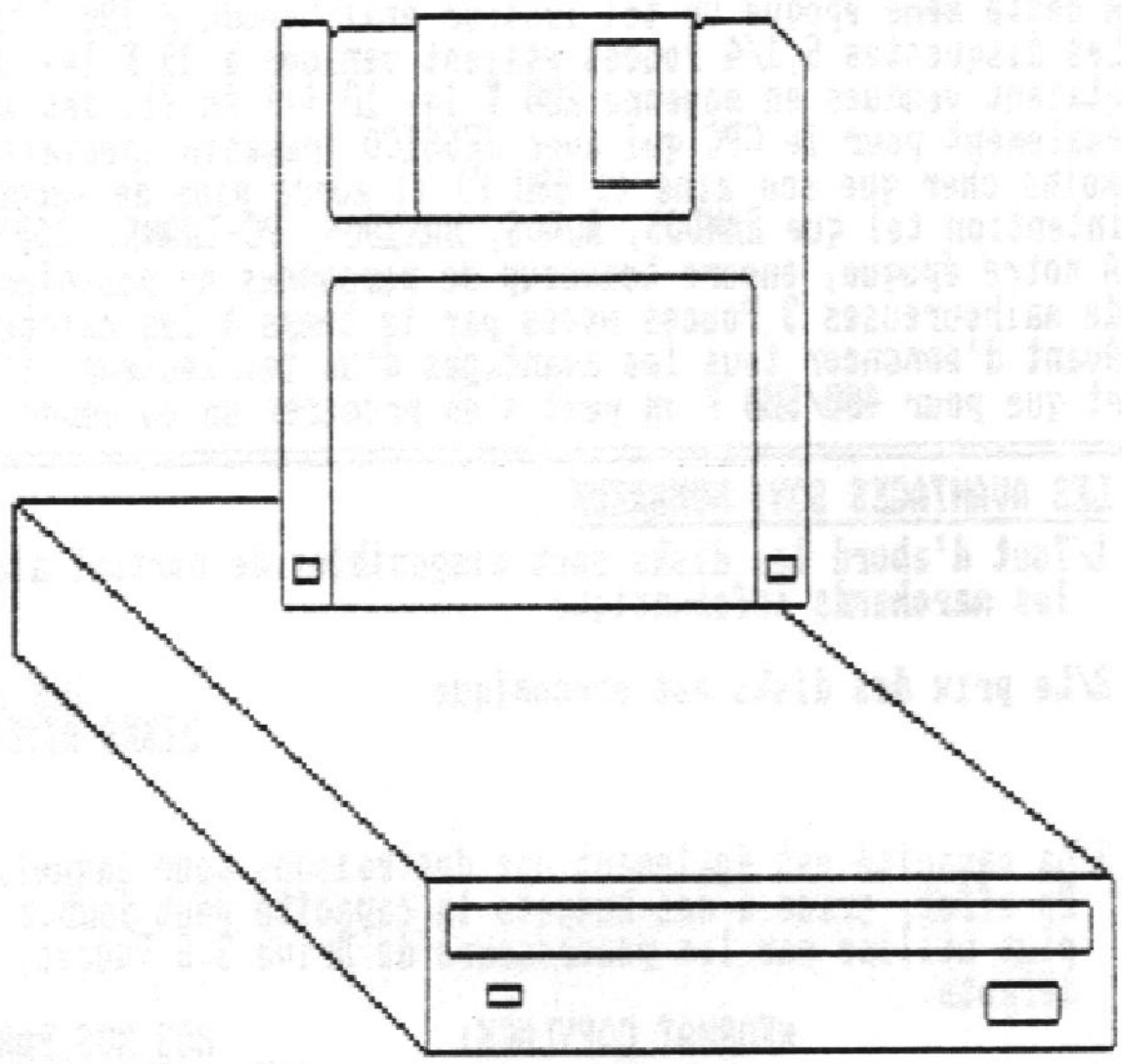
l'adresse de POOM : Cédric BAROU
BP 48
13151 TARASCON cedex

ET POURQUOI PAS UN 3,5 POUCES...

COMPATIBILITE :
A ma connaissance les lecteurs 3,5 Pouces ne peuvent etre utilisè par les 464 & 464 +, par contre pour les 664, 6128 & 6128 + : NO PROBLEM.

LES INCONVENIENTS :
Le seul que l'on pourait y associer (étant indirectement la cause) c'est que certains logiciels ne peuvent etre lancé à partir de ce Drive (et oui, certains softs reinitialise le Drive A : 3 Pouces).

Une bidouille forte utile existe permettant de passer son second lecteur 3,5 P. en A et le drive 3 Pouces devient B grace à un interrupteur ! Pour faute de temps et surtout de place, cette bidouille ferra l'objet d'un prochain article.



OU EN TROUVER :
Et bien coté magasins c'est inutile de chercher car plus aucuns n'en vend. La seule resource est soit de s'en bidouiller un ou soit d'en acheter un tout pret auprès de quelques bidouilleurs. Un de ces bidouilleurs sevit actuellement du coté de Carpentras (je préfère taire son nom & son adresse car la prochaine fois c'est pas une glace mais un maillet qu'il va acheter...). Allez faire un tour du cote de la rubrique contacts... (ca peut vous aider !). Je sais que STARCOS (MR COSSART JEAN-MICHEL 24 RUE RENE CASSIN 62 160 BULLY LES MINES) en réalise.

N'hesitez pas à leur ecrire, ils se feront un plaisir de vous repondre (et de descendre chez moi ...).

Voila c'est la fin, en attendant le prochain numero je vous souhaite une bonne lecture ...

Poom

GRANDE RIGOLEZ BON BRADE D'HU MARCHE ! MOUR...

PAR BiPBiP

LA SANTE PAR LE RIRE ...

AH AH AH !

Bons mots et calembours juteux !!!

EH EH !

HU HU HU !

"Et toiture en zinc ?"

"Mais il a le cerveau lent !"

"Si t'es content mieux !"

"Comment vas-tu yau de poele ? et toile à matelas ?"

"Vous voulez un jeu de mots laids"

"Si les toles ondulées, les vaches aussi"

"Par Meuzan, le dieu du fromage !"

"Les licenciements sont des lits sans bétons"

AH AH AH !

EH EH EH !

"LE CALEMBOUR EST LA FIENTE DE L'ESPRIT QUI VOLE" V.HUGO

OH OH OH !

POILADE ASSUREE A TOUS LES COUPS !

ORIGINE du MANGA :

Tintin, Astérix, Lucky Lucke doivent se faire des "sushi" : il ne tiennent plus le haut de la bulle dans le coeur des bédéphiles et se font détroner par des héros d'un drole de genre, sorte d'androides aux pouvoirs surnaturels qui passent la majorité de leur temps à se battre. Ils s'appellent Sangoku, Gally, Akira ou Ranma et appartiennent à l'univers impitoyable des mangas.

C'est au peintre HOKUSAI (1760-1849) que revient la paternité du mot "manga", ce mot signifie "image dérisoire". HOKUSAI l'utilisait pour désigner une série de caricatures.
Après la seconde guerre mondiale , les mangas ont connus un essor extraordinaire ! Il en existe de tous les genres : à l'eau de rose, futuriste, épique, pornographique,... et pour TOUS publics : cela va du garçon ou de la fillette aux personnes agées en passant par la ménagère, les futurs époux, le pd ,le militaire et tout le toutim !!!

JEUX POUR LES OTAKU

(Au Japon, c'est un fanatique (au sens large) qui collectionne tout ce qui s'apparente à sa passion).

Vous connaissez tous et toutes je suppose une série célébrissime en France qui nous a fait découvrir l'univers du manga ! Je parle biensur de la série DRAGON BALL et DRAGON BALL Z qui passe au "Club Dorothée" !
Ce jeu (tiré du livre MANGA MANIA des éditions HORS COLLECTION) vous permettra de tester votre culture MANGA...

A PROPOS DE DRAGON BALL

1. Au départ, pourquoi le bébé Sangoku a-t-il été envoyé sur terre ?
2. Pourquoi n'a-t-il pas rempli sa mission ?
3. Par qui a-t-il été recueilli ?
4. Qui entraina Sangoku à travers le monde à la recherche des 7 boules de crystal ?
5. Quel est le métier du père de ce personnage ?
6. Il n'existe qu'ume chose qui puisse affaiblir Sangoku. Laquelle ?
7. Pourquoi Yamsha s'est-il retiré dans le désert ?

Dans le prochain numéro, place à L'HUMOUR avec Dr SLUMP...

Les réponses se trouvent à la fin du zine

FANZINE :

ANIMELAND, bimestriel (35F)
15 rue de Phalsbourg
75017 PARIS

BIP-BIP !

A PROPOS DE DRAGON BALL Z

1. Qu'est-ce que Sangoku ne supporte pas du tout ?
2. Quels sont les pouvoirs de transformation de petit coeur ?
3. Pourquoi Freezer redoute les guerriers de l'espace ?
4. Comment Cell a-t-il été créé ?
5. Il n'existe qu'un seul accès pour arriver à la planète de Kaioh, lequel?

SLYDER

COBRA vol.1

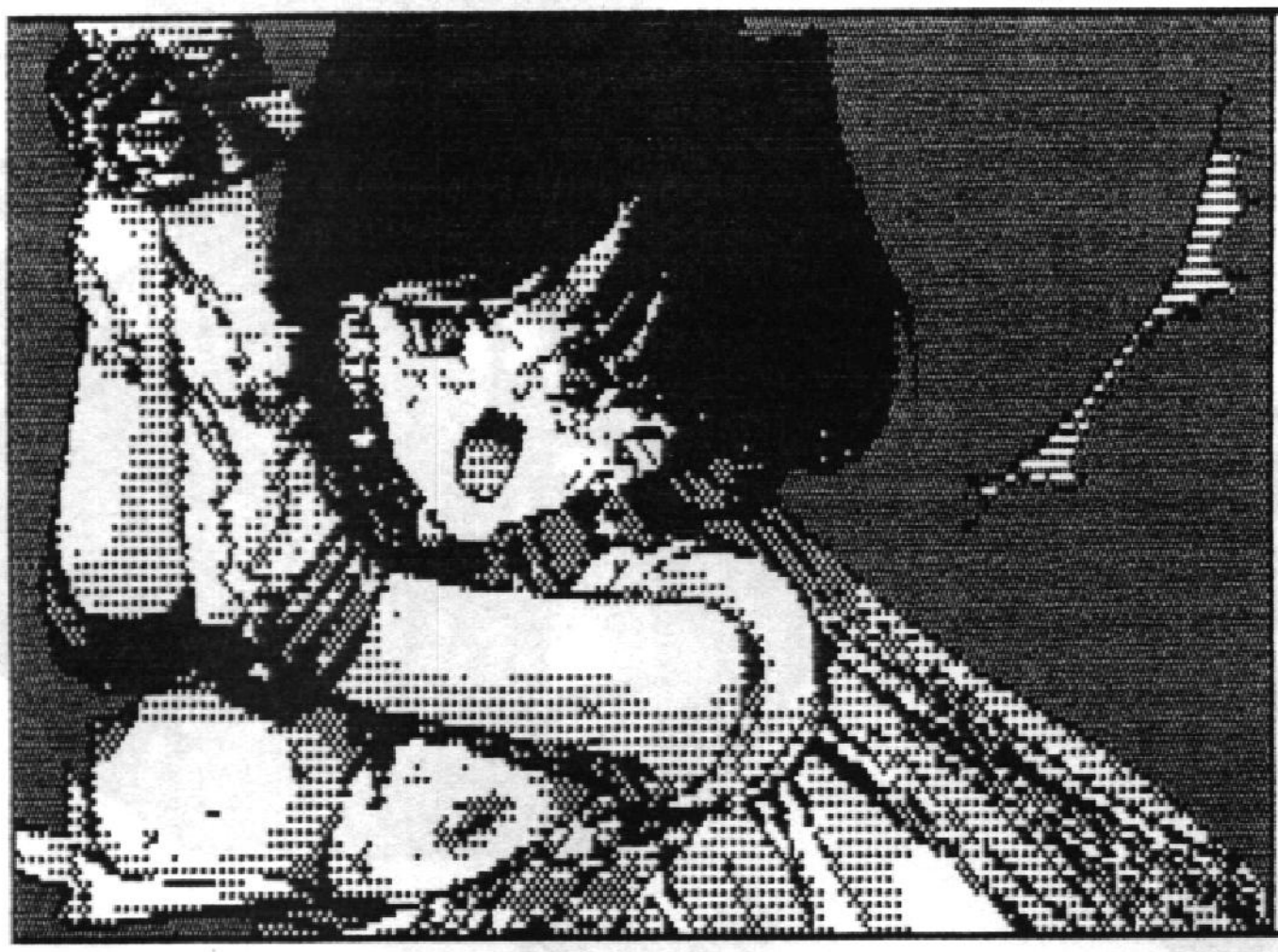
COBRA SPACE ADVENTURES - AX VIDEO

C'est le début d'une serie de cassettes qui reprennent les épisodes de la serie que la plupart d'entre vous à beaucoup aimée. Personnellement, j'étais fan de cette serie dans laquelle on voit COBRA armé de son rayon delta planqué dans son bras gauche qui tue et angoisse tous les pirates de l'espace ses ennemis... Dans cette casette (vol.1) il n'y a pas moins de quatre épisodes (les premiers évidement) et cela dure environ une heure et demie. Les images ont été retraitées par ordinateur donc on s'en prend plein les yeux... Pour ce qui est des ennemis, on retrouve ici l'homme de verre (pour le plus connu) ainsi que plusieurs autres mais on retrouve aussi les filles qui entourent COBRA et qui font qu'on l'envie tellement... environ 165 fr /cassette. Vous ne devez pas passer à coté de CA!

KEN LE SURVIVANT-LE FILM - TF1 VIDEO

Alors là, c'est idem, si vous ne connaissez pas KEN, je ne peux vraiment plus rien pour vous non mais franchement! Cette serie adulée par bien des jeunes pendant sa diffusion était et est réputée pour sa violence ce qui avait poussé les meres de familles à s'opposer à sa diffusion. Mais cette cassette, ce n'est pas la serie, c'est le film, alors? verdict? Eh bien sachez que ce film reprend une bonne partie des personnages de la serie et (à mon avis) c'est un succé car l'histoire est tres bien ficelée. En voici une partie: Ken ainsi que ses deux freres: Yagi et Raoul (cool!) font partie de l'école du OKUTO dont l'enseignement est assuré par leur pere. Ils apprennent à controler les points vitaux de leurs énnemis. D'un autre coté, il y a l'école HANTO dans laquelle on apprend d'autres techniques. Une legende dis qu'en aucun cas le OKUTO et le HANTO ne doivent s'affronter mais voila, la terre est devastée par la folie des hommes avec l'énergie atomique et la nouriture et l'eau sont tres rares et valent bien plus que l'or donc tous les moyens sont permis pour la survie et les lois n'éxistent plus, la loi du plus fort fait rage et ken voit Julia, sa copine se faire enlever. Impuissant car térrassé par un adepte du HANTO, KEN est laissé pour mort mais en faite il survit d'ou le nom: le survivant (si si j'vous jure!!) et c'est le début d'une quete pleine de violence pour retrouver sa Julia. Si je vous dis pleine de violence, c'est bien parce qu'il faut s'accrocher... Dans tout le film, il y a au moins 100 litres de sang, de globules...arggg!! et sans etre fan d'hémoglobine, je peux dire que j'apprecie bien quant meme. Je peux meme ajouter que la serie ne me plaisait pas terrible mais que ce film me botte, alors qu'attendez vous pour foncer l'acheter ?? Elle vaut environ 165 fr aussi.

ASTUCE...



```
10 ' immortalité sur RAMPAGE disk
20 MEMORY &8FFF:MODE 1
30 FOR n=&A000 TO &A02E:READ a$: a=VAL
   ("&"+a$)
40 sum=sum+a:POKE n,a:NEXT
50 IF sum<>3624 THEN PRINT"erreur  dans
   les datas":END
60 PRINT:PRINT"inserez votre original."
70 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
80 DATA 1e, 00, 53, 0e, 41, 21, 00, 01,
   df, 1d, a0, 21, 80, be, 22, 1b
90 DATA 02, eb, 21, 20, a0, 01, 80, 00,
   ed, b0, c3, 00, 01, 66, c6, 07
100 DATA 3e, 18, 32, 12, 85, 32, 24,
   85, 32, 36, 85, c3, 00, 81, 00, 00
```

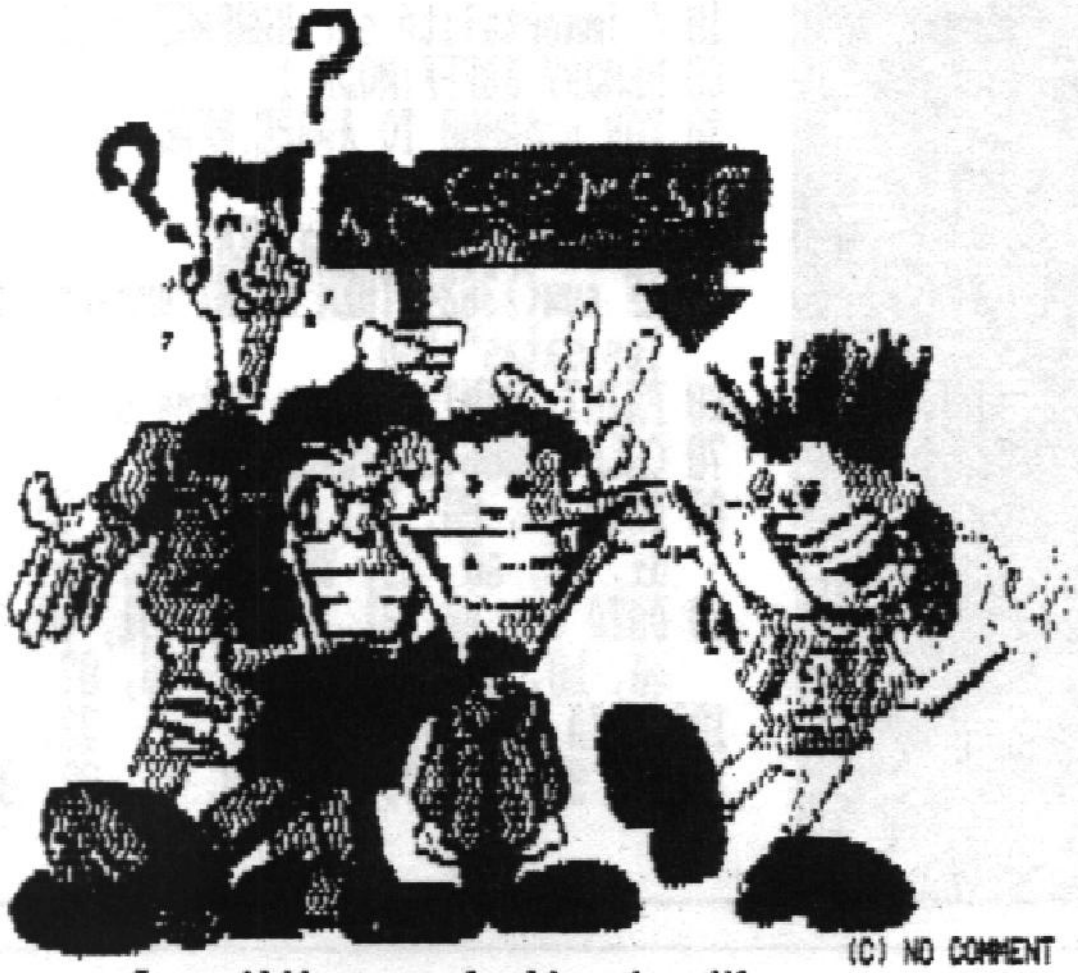
KAMEHA...

Alors que j'avais une heure ou deux sans cours, je decidais d'aller en ville pour glander avec les potes et pour aller mater les mags et c'est alors que je vis Kaméha qui est spécialisé dans les mangas... Je connaissais déja ce magazine mais surtout de vue, ne l'ayant que rapidement feuilleté. J'avais envie de me payer un mag pour ne pas me faire chier le soir [je suis pensionnaire au lycée] et comme le reste ne me plaisais pas terrible, je pris donc Kaméha pour le découvrir...

Ce magazine possede quelques rubs mais est surtout constitué de trois mangas qui paressent par épisodes. Il y a: RIOT, VERSION ET SANCTUARY. Commençons par RIOT: je trouve que c'est un chef d'oeuvre de graphisme car les dessins sont tres detaillés et d'un style tres... euh... tres manga! [l'image a l'extreme droite en est extraite, c'est cool, non?] Le scénario est cool quoi qu'un peu hard a accrocher au début [c'est normal quand on prend l'histoire en cour a la 3eme partie...Imais après deux lectures, tout s'arrange. RIOT de Satoshi shiki. Viens ensuite le 2 eme manga : VERSION de Hisashi Sakaguchi. Avec celui ci, le dessin est aussi tres cool est le scenario est superbe aussi [enfin pour ce que j'en ai compris] car la aussi, c'est assez compliqué mais je compte sur le prochain numero pour pouvoir piger un peu mieux et c'est ca le risque : quand on y a gouté, on ne peu plus s'arreter [comme le cpc] et j'ai meme envie de m'y abonner... Troisieme et dernier manga de ce mag: SANCTUARY de Sho Fumimura et Ryoichi Ikegami. Ce manga est d'un tout autre style : il ce veut plus proche de la realité que ce soit dans le graphisme ou dans l'intrigue. Au premier abord, les dessins me plaisaient moins que les precedents mais quand on est plongé dans cette lecture, on est vraiment dans l'atmosphere de l'histoire qui traite de politique, d'ambition de pouvoir, de Yakuzas [sorte de mafia].

Pour ce qui est des rubriques intermediaires, il a les news pour les videos et les bouquins avec au programme : Tsurumoku, Shin Lupin, Teppen, The Legend of Mother Sarah, The Savage dragon[qui a l'air cool] arff! [Comme dirait Greg], un dossier sur le film KEN [ben tiens!] idem pour Roujin Z etc..
Il y a aussi "Mondes" sur les jeux videos, "Becanes" qui est une sorte de de comparatif Saturn-Play Station. Mais aussi des critiques de films tels que Braveheart, Waterworld et Casper...
Et tout ca pour trente balles?! Ben ouais! je sais, c'est de la pub mais je ne peux que vous le conseiller si vous ne le connaissez pas deja.

SLYDER



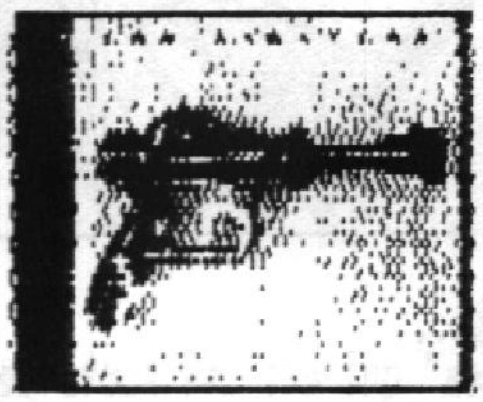
(C) NO COMMENT

NO COMMENT

Les p'tits gars de l'equipe NO COMMENT ont tout compris: Ils ont realise un livret sur le sida avec de la BD, des illustrations et un langage clair.
Comme ils disent eux-meme:
"Fini le blabla medical, la dramatisation intensive, la poesie a la mords-moi-le-noeud et la naivete". Bref: aucune excuse de ne pas posseder "SAC A POTES", oeuvre grandiose.
En plus, ils exposent encore une fois a la maison Prevert, a Dieppe. Et c'est encore mieux que l'expo precedente.
Si vous y allez, un conseil : Ne demandez pas d'autographes parcequ'ils en ont marre et pourraient bien vous envoyer des ghoules, throlls et autres dragons en guise de reponse.
SAC A POTE est surement dispo gratuitement a la MUTUALITE DE LA SEINE MARITIME.

SERVICE PREVENTION
22 AV DE BRETAGNE
76045 ROUEN CEDEX

ROM.



FOO FIGHTERS: Ce n'est pas "Le groupe de l'ancien batteur de Nirvana" mais, heureuse surprise, un groupe a part entiere, qui propose sur son dernier (et seul) album 12 titres tout a fait honnetes, allant de la ballade cool au bruit le plus immonde (c'est un compliment). Bref: tres conseille.

Demos

Quelques demos peuvent pas faire de mal surtout quand elles sont excellentes.
Voici quelques-unes de mes preferees, pas forcement des news mais que vous devez posseder absolument.
La DEEPSPACE de Tom & Jerry vous propose un voyage a travers les etoiles. Ici, pas de scroll traditionnel ni de rasters allucinants, mais un champ d'etoile qui fonce sur vous en faisant des figures de plus en plus originales.
PCAMCPC de Yin et Yang est un slide-show (succession d'images) qui propose des transfers de PC et d'AMIGA. Si les ecrans sont de qualite inegale, certains m'ont vraiment impressionne.
"Si on discutait un moment ? - Ben non, on peut pas discuter... - Pourquoi ?
-Parcequ'on est des champignons !".C'est sur ce dialogue subtil, en dessin anime, que commence la Mushroom demo. Si les ecrans ne sont pas d'une grande originalite, l'humour est tres present et les dessins assez marrants.
Changement de style avec PLASMA, une oeuvre de je-sais-plus-qui et c'est bien dommage car il merite toutes mes felicitations. Un nombre incalculable de pseudo-couleurs tramees forment une sorte de plasma que l'on peut faire evoluer grace au clavier (changement de forme, de couleur)...
Enfin, je me permet de vous signaler deux coders a suivre. Ils n'ont pas encore un excellent niveau (quoiqu'ils progressent a toute vitesse) mais fourmillent d'idee. Il s'agit de Nicky One (bien connu des amateurs de Boxon) et de Mahaw.

ROM

EDITORIAL

Le voici enfin ce troisième numéro de l'AFC MAG! Depuis Juin 95 on avait plus entendu parler de lui, jusqu'à ce que viennent s'en méler le big boss du zine ROAD RUNNER : BiPBiP! Mais pourquoi ume si longue période de creux ??? Depuis la sortie de ROAD RUNNER #5 j'ai eu du mal à repartir sur les cha - peaux de roues. Il y a eu la reprise des cours en Septembre, ensuite la période des grèves et pour finir un peu de laisser aller... Toutes ces difficultés rencontrés n'ont pas fait de bien dans mes projets (comme la reprise de l'AFC MAG! que m'a légué TOM POUCE). Maintenant que tout cela est terminé reprenons le clavier pour vous parler des nouveautés sorties sur nos CPC depuis le début de l'année 96 jusqu'à aujourd'hui.

Qu'est-ce qui a changé dans l'AFC MAG! ?

Vous pourrez remarquer que le logo a été réactualisé mais c'est en attendant que vous ayez répondu au CONCOURS (ci-contre). C'est Epsilon du groupe POWER SYSTEM qui est le créateur du logo.
Tiens mais j'y pense, je ne vous ai meme pas parlé du logo AFC MAG! en première page du fanzine ROAD RUNNER/AFC MAG!. Et bien c'est Slyder en personne qui en est l'auteur (voyez qu'il y a des personnes qui s'intéressent tout de meme un peu de l'avenir du MAG'. Ca fait plaisir...

Il est fort probable que le MAG' change plus ou moins et cela suivant l'actualité et vous : les lecteurs.

Vous trouverez en fin de page l'invitation au BYTE 96 (je vous en parle un un peu plus loin) et la "vérité vrai sur les agissements lugubres de la secte MORTEL" paru dans le bulletin AFC No#6...

Sur ce je vous laisse et vous souhaite une agréable lecture, et surtout je ne le répèterais jamais assez : j'attends vos réactions et votre participation.

"L'UNION DE TOUS FERA LA FORCE DE L'A.F.C." TOM POUCE

Je vous laisse méditer sur ces derniers mots, à bientot, BiPBiP!

DIVERS

SOMMAIRE EN BREF !

PAGE 1 : EDITO - LE CONCOURS - DIVERS
PAGE 2 : LES NOUVEAUTES - ACTUS
PAGE 3 : LES DATES DES MEETINGS 96 - ACTUS
PAGE 4 : FANZINES STORIES (partie 2)
PAGE 5 : HARDWARE - OFFER
PAGE 6 : "LA VERITE VRAI..."
PAGE 7 : INVITATION AU BYTE 96

GREETINGS ET MESSAGES

Merci à JUGGLER of POW! pour sa contribution dans l'AFC MAG! (page 5),
Merci à Slyder et Epsilon (pour les logos),
Merci à SEB pour toutes les nouvelles neuves de la scène CPC qu'il nous transmet et puis parce que c'est le PDG, alors comme dirait TOM POUCE (que je salue au passage) on est bien obligé de le remercier !

Je salue tous mes contacts et tous les membres actifs et inactifs dans l'univers du CPC...

Bonne lecture ...

BiPBiP!

A.F.C MAG ? Le MAG' des FANZINES

AFC MAG

GRATUIT - No3 - AVRIL/MAI 96

LE CONCOURS !

TOM POUCE vous en a parlé dans son numéro #2, et en ce qui me concerne le problème du logo du fanzine n'est toujours pas réglé ! Je pense que ce n'est pas à moi de choisir le logo du fanzine qui se veut etre le MAG' de tous les fanzines mais à vous très chers lecteurs qui collaborés à la survie du CPC.

A quoi vais-je en venir avec LE CONCOURS ?

Et bien je lance un appel à tous les fanz makers, les démomakers,... (qui possèdent tous des qualités dans le domaine du graphisme) pour réalisé sur OCP un logo ne dépassant pas un écran sous OCP soit en mode 1 ou 2 (en mode 2 de préférence...).

Envoyez votre LOGO à la nouvelle adresse de l'AFC MAG! (voir ci-dessous) avant fin AOUT 96 (le 31 dernier délai). Tous les logos reçus à la rédac' paraitront dans le numéro #4 du MAG' en septembre 96. Sera joint avec le fanzine un coupon réponse où chaque lecteur votera pour le logo qu'il préfère. Dès le numéro #5 vous connaitrez le logo qui aura le plus été apprécié puisqu'il se trouvera en première page du fanzine !!!

Le vainqueur (appelons cela ainsi) verra parler de lui dans un numéro de l'AFC MAG!

AFC MAG! HAMET Stéphane - La Carpenterie
F-50250 LA HAYE DU PUITS - tel : 33460081

ASSOCIATION DES FANZINES SUR CPC

AFC

BROUDIN SEBASTIEN
4bis AVENUE GAMBETTA
APPT 30
60600 CLERMONT
TEL: 44 78 46 63

ACTUS (en vrac !)

-coté DEMOS, depuis Janvier 96 sont sorties la BABA FANZ MEETING, la TEN YEARS AFTER, la BORDELIK MEETING DEMO que tous le monde attendais plus ou moins avec impatience, la ELEVEN YEARS que je n'ai pas eu encore l'occasion de voir, une démo d'EPSILON et de SONIC'3 est également sortie sous le nom de "the first sonic' night 1996 - TOTAL ECLIPSE" (merci ATC pour cet envoi !). Sinon BOLLAWARE a sorti une démo jouable : la DOOM démo...

-du coté des fanzines papier, sont sortis : LE FANSS #5, ROAD RUNNER #6, EUROSTRAD #8, BONSOIR LA PLANETE #11, CPC QUEST #3, QUASAR CPC #10, et qui d'autres ???

-en ce qui concerne les sorties des fanzines discs, sont sortis : BABA FANZ #5 (que je n'ai jamais reçu et pourtant j'en avais effectué la commande à ATC...), DRACULA FANZ #5, TRIBAL MAG #5, et aussi S.E.X. #2... En ce qui concerne DEMONIAK #5 sa sortie était prévue pour fin MARS mais j'ai bien peur qu'il faille attendre encore un moment (à moins qu'il soit sorti et que je n'ai pas été mis au courant ?!)...

-pour parler SLIDES SHOWS, DIGITAL DREAM arrete la production de slides X (dommage...). Le dernier s'appelle VICES (et je vous garanti encore du très bon). Les slides érotiques seront peu à peu retirés du catalogue de diffusion. A-mateurs, dépechez-vous !
Notons que les productions X de DIGITAL DREAM représentent quand meme 13 disks et pour certains seront toujours disponibles chez tous les bons distributeurs !

Toujours à propos de DIGITAL DREAM, ROM a créé la collection CINEMA composée de shows ne prenant que très peu de Ko (par exemple 12 ko pour 4 écrans). Sont déjà disponibles : Stars of the fifties, Nadia Fares, Emmanuelle Seigner, Jack Nicholson, Sophie Marceau, Sharon Stone, Marilyn Monroe, Frankenstein,Pulp Fiction The Crow, Leon, Walt Disney. Et, hors collection, Batman Forever Brigitte Bardot et Sandra Bullocks.

Monsieur HARD'X, auteur et spécialistes des screens X en mode 2 vient de recompiler toutes ses productions et a rajouté des écrans avec la place gagnée.

Le slide BOOGER SLIDE SHOW du groupe SCORPION est en cours de préparation...

RAMLAID a sorti un slide show du nom de HEROS FREEWARE tome 1 et s'attaque au tome 2 qui paraitra prochainement sur vos écrans !!
A noter que le slide du BORDELIK MEETING 4 est presque achevé...

-le X-CONVERT et le ST-CRIME d'AST sont sortis...
ainsi que : X-FORMAT V1.0, HEAD VIEWER, MF2.OCP V1.0 , SCRUNCH, PROCOPY V3.0, X-TRACKER V2.0, KEEPER V1.0, BIGTABS, KALKUL, RASTAMAKER V2, SFC V2.2, HSD, KIT 4096, PII-CONV V1.1, SPAWN V1.0 , SPRITER V1.0 et également une compilation regroupant 8 utils du nom de TOOLS'96.

-sont sortis E/J FOLIE'S 2 regroupant divers utilitaires BASIC , OPTIX d'Eliot euh que je n'arrive pas à classer (dans les jeux , ou utils ou démos) mais qui est génial !

-ACID MUSIC BOX #3 est sorti ! (ELIOT, silteplait envoies le moi)

-S U M M E R T I M E

A partir de Juillet il sera difficile de joindre ROM. Donc DIGITAL DREAM suspend ses activités pendant les vacances.
Possible d'un changement d'adresse à la rentrée.

NOUVEAUTES

-SPAWN V1.0 : c'est un copieur de disquette qui affiche toutes les options classiques du copieur CPC. Sélection du drive (A ou B) ainsi que le nombre de pistes (42 ou 80). SPAWN est assez puissant et rapide, mais il est en SHAREWARE (30 frs) Pour le recevoir, vous pouvez le demander au CLUB EUROSTRAD (timbres et disc) mais si vous l'utilisez, vous n'oubliez surtout pas d'envoyer 30 frs à son créateur qui est MAGE.

-OXFORD BANK : Les OXFORD BANK (compil de DR pour OXFORD PAO) ont été recompilés et les écrans sont maintenant visibles sous BASIC, en show (comme les ATOUFANZ du génial E/J). OXFORD BANK I ne prend donc plus qu'une face et les vol 2 et 3 ont été regroupés.

-FRES FIGHTER II TURBO : C'est un jeu de baston,un clone de STREET FIGHTER II TURBO. Il y a moins de figurants, de décors mais l'animation est fluide, les graphismes sont corrects, par contre la musique, pas terrible.
Si vous aimez les jeux de bastons, vous en serez satisfait car il y a de nombreux coups différents et les combats sont assez difficiles de meme qu'il y a quelques petites options pour modifier les combats.
C'est une démo jouable, pas l'original !

-DOOM slide show : Réalisé par JUGGLER of POW! Ces 16 images overscans du jeu d'action DOOM sur PC , qu'a été réalisé ce slide show.
Graphx monochromes de bonne qualité tout de meme !

-VIDEO SHOW : de IGS/CRT, ce sont de bonnes animations qui proviennent du meeting de Gostsoft l'année dernière !
A commander au CLUB EUROSTRAD !

Q U B L I ! ! !

Sur la première page,j'ai oublié de remercier ROM et TOM POUCE , pour m'avoir permis de reprendre des infos qu'ils avaient publiés dans EUROSTRAD#8 et le bulletin DIGITALDREAMNEWS numéro #1...

Alors encore merci !!!

BiPBiP!!!

Digit tire du show :

ANGEL SOFT SHOW (DIGITALDREAM)

ACTUS

Envoyez la sauce !!!

Le saviez-vous ???

-Un nouveau groupe s'est créé du nom de OVERLANDER et aurait sorti une démo. Ce groupe serait du niveau des LOGONS!

-DESIGN, encore un nouveau groupe a codé quelques petites intros...

-Il serait probable que LONGSHOT, le parrain de Crakotte viendrait à un des meetings qui se déroulera cet été : le BYTE '96...

-ONE et NO RECESS préparent une mégadémo... le nom reste pour moi une énigme

-le groupe COCOON SYSTEM nous concocte la démo du siècle !!! le nom ? et bien je vais pouvoir vous le dévoiler , il s'agit de (roulements de tambours) :

la COCOON NOISECORE X-PERIENCE !!!

-STARCOS prépare un fanzine...

-le dénommé CRACKY NUTS m'a dévoilé une information qui ne doit rester qu'entre nous, c'est à dire que personne d'autre que TOI , lecteur ne doit le savoir !
Un CPC QUEST #4 serait en prévision ! Il serait d'une pagination totalement différente et contiendrait des articles jamais vus sur un fanzine CPC. Je peux te dire que cet épisode enfoncera totalement le #3. Ce sera l'ULTIME volet de cette saga ! Attends toi au pire ! Alors... va-t-il sortir ? ou va-t-y pas sortir ???
Un numéro GADGET comme tout le monde les aime...

-(P)EPSILON prépare une démo, ANTHOLOGY, à ce qu'il parait elle sera mieux que la SOUNDTRACKER mégadémo. Les graphx seront de MAT , il y aura 66 zics en mémoire. Affaire à suivre.

-K.O.D. du zine S.E.X.#2 s'en prend plein la gueule ! c'est CRACKY qui m'l'a dit !!!!!!! Agreuh... bleuhbleuh blougloubigagaahgruu!

-Nicky one prépare ou a en projet un JEU (enfin !) qui serait un pot pourri entre FRUITY FRANCK et puis je NE sais PLUS trop quoi! enfin bref un jeu le plus délire total !!!

-Coté utilitaire ONE a en projet deux p'tits TOOLS, l'un rivaliserait avec le DIGITRACKER, il utiliserait la soundplayer 2.0... l'autre ben à vrai dire... euh je sais qu'il s'appellerait, enfin qu'il porterait le nom de CPC TRANCE et qu'il serait utilisable uniquement sur PC mais évidemment serait formidable pour nos digits futures sur CPC ! pour de plus amples explications, contacter son créateur...

-PRODATRON et ALIEN sont de retour sur CPC !

-Quoi ! Kécek c'te blaque ?!! Non ?! c'est pas vrai !!! mais dites moi qu'je reve, que j'halucine ??? TRONIC et SYNTAX ERROR reviennent parmi nous.

-et TWO MAG ??? également ??? euh là c'est à vérifier.

-un PREHISTORICK 3 ? pour bientot ? certainement pas !!! m'enfin les gars DRAGKING (j'm'y fait pas à ce surnom !), MAT et AST le commence et il s'appellera : PRIMAL FIGHT. Bon courage les amis !

MEETINGS

FAUT LE CHANTER !

L'été s'ra chaud l'été s'ra chaud...
La saison des meetings va commencer dès le 5 Juillet pour le WARF MEETING organisé par LE FANSS. Au programme CPC, PC et Jeux de roles. 25 francs par jour (nourri,logé)...
Ensuite les rédactions de QUASAR CPC et BOXON organise un meeting fin Juillet à Bassoues, là où c'était déroulé l'an passé leur dernier meeting. Il portera le nom cette année de : ZE MEETING 96
Pour tous renseignements, il vous faut contacter Nicky One ou bien Offset et Zik...
Euh qu'est-ce que je vois d'écris sur ma fiche , Ah oui Greg et Babar quant à eux ont la grande intention de remettre ça, un BABA FANZ MEETING 2 surnommé le PUNCH meeting qui se déroulera dans les Vosges courant Aout...
et pour finir un meeting au doux nom de BYTE '96 se déroulera à la fin du mois d'Aout, il regroupera le FREEDELIRE 2, le BORDELIK 5,et l'AFC EXPO #2 qui avait été prévu l'été dernier. Un meeting qui s'annonce très chaud en nouveautés pour la rentrée prochaine ! La liste des participants risque d'etre longue !!!

POUR RESUMER :

WARF MEETING : du 5 au 7 Juillet, à Montluçon
ZE MEETING 96 : du 19 au 21 Juillet, à Bassoues
PUNCH : les dates ne m'ont pas été communiquées !
BYTE '96 : du 23 au 25 Aout, à Oye-Plage (Calais)

Voilà pour les meetings de l'été 96...

Des ACTUS ??? c'est comme GERVAIS ! on en veut encore et encore, et on en redemande...
Pour ce numéro, s'en est fini... bouououhhh !!!
Merci à CRACKY pour son coup de pouce car la plu-part des ACTUS de cette page proviennent de ses sources à lui. oui Mooosieur ! C'est quand meme bien le téléphone ! à propos CRACKOTTE ??? La no-te n'était pas trop salé ? à point j'espère ?!?

COURRIER

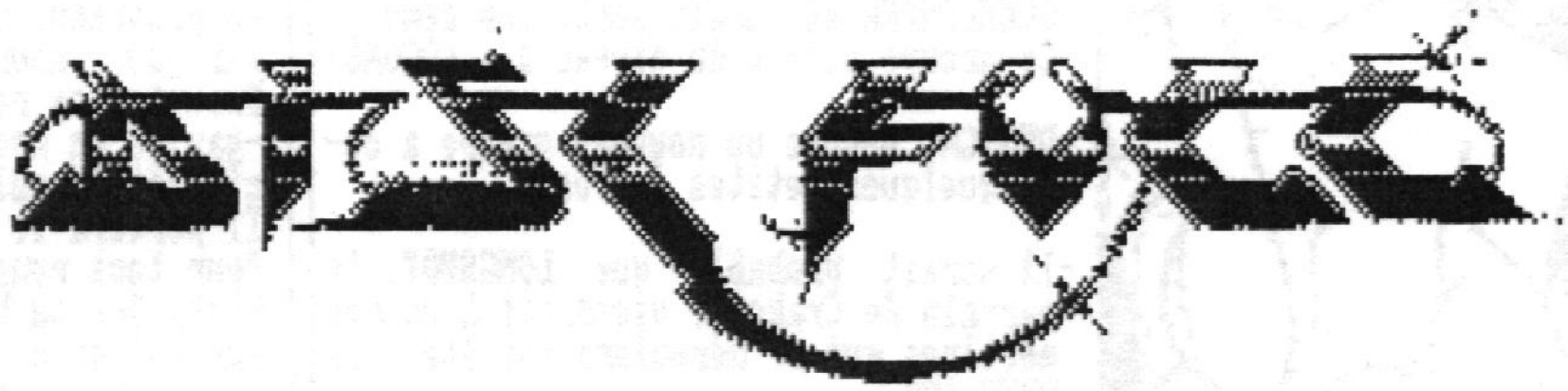
ECRIVEZ A L'AFC MAG!

Vous avez quelque chose à dire sur l'AFC MAG! ou bien encore ROAD RUNNER ??? des critiques ou des louanges ? des envies ou des idées ? N' hésitez pas à écrire à la rédaction (c'est la meme adres-se pour les 2 fanzines !). Vos lettres seront publiées et je tiendrais compte de vos remarques pour essayer d'améliorer votre fanzine. ROAD RUNNER et l'AFC MAG! se veut etre à votre écoute pour répondre à vos désirs. J'essayerais au fil des numéros de faire le meilleur fanzine possible. Alors trempez vos plumes dans le fiel ou le miel mais ECRIVEZ à la rédac' !

Ca vous arrive jamais d'avoir un trou de memoire
??????????????? BiPBiP

FANZINE STORIE

Je vais essayer de poursuivre la tache qu'avait commencé TOM POUCE qui était de parler ou de vous faire découvrir un fanzine de la planète CPC !
Comme promis dans le précédent numéro, pour ce deuxième épisode, je vais vous parler du célèbre fanzine disc :



DISC FULL est né en 1990, BEAST (ex-REBELS qui fait désormais parti du groupe MORTEL) et MADE (parti rejoindre la scène PC) ont décidé de créer un fanzine.

Les débuts furent difficiles, car DISC FULL n'était pas vraiment ce qu'il y avait de grandiose. Leur connaissance aux deux compères étaient faibles et MaDe ne maniait pas encore OCP Art Studio mais un util BASIC de graphx DAO.

Ce n'est qu'à partir du numéro #4 que la dernière goutte fit déborder le vase et que la gloire souria à nos amis !

En effet, en 1992, des magazines tels que CPC Infos ou bien encore Amstrad 100 % firent de la publicité à DISC FULL et meme que le grand BOUM (un cataclysme en quelque sorte) surgit lorsque l'un de ces magazines (ACPC pour ne rien cacher) testa leur nu-méro #7 !!!

DISC FULL eut un avenir prospère mais malheureusement on ne peut plus refaire le pas-sé, DISC FULL n'est plus... DISC FULL is DEAD... mais laissera des traces derrière lui puisque encore aujourd'hui on lui rend hommage en parlant de lui ! et puis il faut dire que ce n'était pas n'importe quel fanzine ! Pendant le temps où il était encore présent, ce sont d'intenses moments sur la scène CPC que DISC FULL nous a fait vivre.

J'ai sous les yeux le dernier numéro (le No#10), celui-ci contient des rubriques,des dossiers, des reportages aussi bien réalisés les uns que les autres. Avec des MENUs variés et très soignés d'une excellente qualité (de la main d'un grand maitre : MADE) Un fanzine bourré de bonne humeur et particulièrement très performant !

L'équipe de DISC FULL était composée de :

- MADE (rédac', GFX, prog, design de DISC FULL)
- BEAST (le second rédacteur, programmeur)
- STORM (coder, rédac'...)
- Dr FELIX (coder, rédac'...)
- PEPITO (coder, rédac'...)

A savoir que parmi ces 5 personnes, une seule personne est resté actif sur la scène CPC, BEAST qui est membre de l'AFC !

A coté de DISC FULL s'ajoute les productions du groupe REBELS (démos, slides shows).

Il vous manque un numéro de DISC FULL ??? et bien dans ce cas renseignez - vous dans auprès des bonnes librairies FREEWARE et plus particulièrement au CLUB EUROSTRAD, (c'est le partenaire officiel de l'AFC MAG! alors autant lui faire de la pub !), en envoyant 1 disc et 1 timbre à 4,50 F pour le retour de votre disc à l'adresse suivan-te :

CLUB EUROSTRAD (CLUB gratuit)
Thomas FOURNERIE
La Hamelinière
50450 HAMBYE

ATCHAO ! BiPBiP!

hardware - offer

There are many CPC-Freax in France who only have got one drive - the internal 3"-floppy. As Maxell stopped producing these disx it now becomes more difficult to buy them - and they're very expensive in comparison to 3.5" -disx which are more common.

Now I can make you a nice offer :

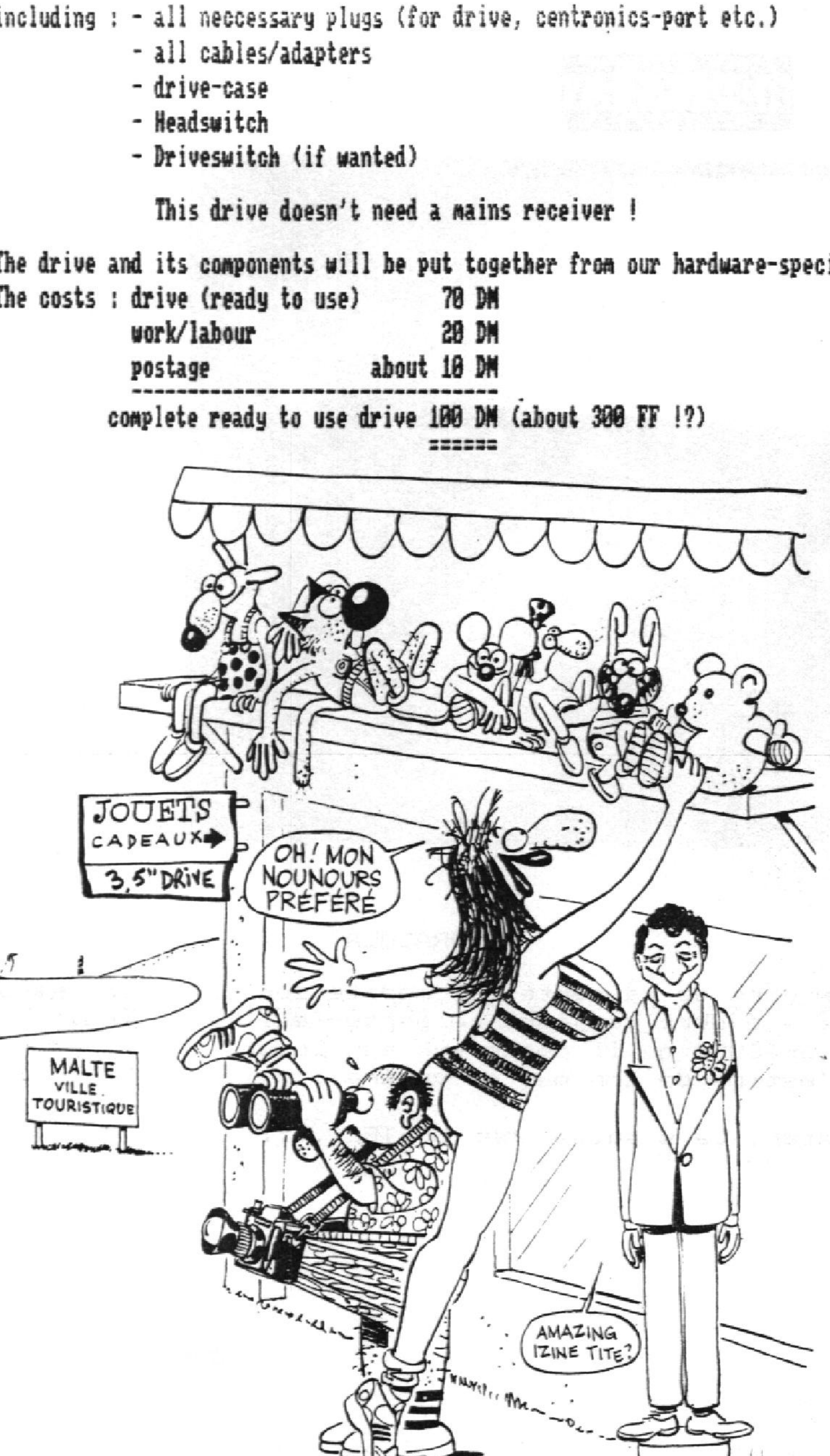
PANASONIC 3.5"-DRIVE

including : - all neccessary plugs (for drive, centronics-port etc.)
- all cables/adapters
- drive-case
- Headswitch
- Driveswitch (if wanted)

This drive doesn't need a mains receiver !

The drive and its components will be put together from our hardware-specialist GOSTSOFT OF POW!.

The costs :	drive (ready to use)	70 DM
	work/labour	20 DM
	postage	about 10 DM
	complete ready to use drive	100 DM (about 300 FF !?)



I think the price is very okay, just of the expensive 3"-Disx you can save now.
3.5"-Disx are much cheaper (even cheaper than 5.25"-Disx) !!

If you are interested , please contact me for arranging all.
The more people are interested, the cheaper it becomes !

JUGGLER of POW!
postlagernd
PA 13
D-76437 RASTATT
GERMANY

BiPBiP!!!

MORTEL

ENFIN LA VERITE VRAI...

VOICI ENFIN LA VERITE SUR LES AGISSEMENTS LUGUBRES DE LA SECTE " MORTEL " DURANT LES MEETINGS.... CETTE PHOTO A ETE PRISE PENDANT LE BUGS MEETING 3.., PAR SECURITE, LE PHOTOGRAPHE QUI A EU LE COURAGE DE NOUS LA FAIRE PARVENIR SERA APPELE ICI MONSIEUR " X " ... ATTENTION, CETTE PHOTO PEUT AVOIR DES CONSEQUENCES PSYCHOLOGIQUES SUR LES ENFANTS,LES FEMMES ENCEINTES, LES PERSONNES AGEES ET PEUT AUSSI PROVOQUER DES TROUBLES CHEZ LES PERSONNES CARDIAQUES... PAR SECURITE,NOUS VOUS DEMANDONS UNE EXTREME PRUDENCE LORSQUE VOUS MANIPULEREZ CE DOCUMENT... SACHEZ QUE CE DOCUMENT RESTE INTERDIT AU MOINS DE 18 ANS...

CRACKY

DRACULA

Vous pouvez voir ici DRACULA, le boss de la secte qui médite sur les ruptures en basic, et à ses cotés CRACKY qui s'endort toujours le porte-feuille ouvert, avec à l'intérieur une photo de DRACULA qu'il porte sur son coeur.
Il espère ainsi remonter dans l'estime de son maitre vénéré...

Bref comme vous pouvez le constater, ca s'agite chez MORTEL.....

POUR TOUTES RECLAMATIONS ECRIVEZ A:

BROUDIN SEBASTIEN
4 BIS AVENUE GAMBETTA
APPT 30
60600 CLERMONT

Byte '96

(ou : « Ze Revenge Of Ze Son Of Ze Informaticien Against Ze Méchant Bug » 2 Turbo Plus Prime)
(Ou, pour simplifier : ZROZSOZIAZMB2TPP)

Les mois de Juillet-Août 1995 étaient riches en meetings, vous ne trouvez pas ? Et bien on a décidé de remettre ça pour l'année 1996 ! Cependant, plutôt que de faire un meeting FreeDelire, un Bordelik Meeting et une AFC Expo à une semaine d'intervalle les uns des autres, on s'est dit que ça serait plutôt sympa d'organiser un seul gros meeting au lieu de trois plus petits. ZROZSOZIAZMB2TPP se déroulera donc à Oye-Plage (62, à 15 Km de Calais), les 23, 24 et 25 Août. La participation aux frais est de 130 francs par personne.

Qu'est-ce qu'il y aura de beau à voir ? Des tas de machines. En effet, nous allons essayer de réunir plein de gens réellement passionnés par l'informatique. Cela veut dire qu'on pourra trouver des personnes (de toutes nationalités) qui codent, graphent ou font de la musique sur CPC, PC, Amiga, mais aussi Oric, TRS-80, C-64, MSX, Sinclair... Il DEVRAIT y avoir aussi un concours primé qui devra égaliser les chances entre toutes les machines (pour les lots, on hésite encore entre 1 semaine aux Canaries avec Carla Bruni, et un exemplaire dédicacé de « The Ultimate Noisecore Experience ». On verra suivant les disponibilités). Bien évidemment, des tas de jeux, démos, et fanzines verront le jour pendant ZROZSOZIAZMB2TPP (c'est sympa, la recopie de blocs). Pour finir, nous aurons sûrement droit à des discussions ésotériques sur les thèmes suivants (ceci est une suite d'exemples, à vous d'inventer de nouveaux sujets) : « Comment faire des rotozooms à 50 Hz », « Est-il possible de faire des plasmas en plein écran, et sans saccades avec un Z80 à 3.3 Mhz », « Comment faire un émulateur de bugs de Windows 95 », « Dracula met-il vraiment des strings roses », etc.

Ce meeting est organisé par Cracky/Mortel/Coc©©n System, One/PC Addict/MCHTML/Coc©©n System, Rainbird/Arkos Team/Coc©©n System, et Seb/AFC/Coc©©n System.

Si vous connaissez des personnes susceptibles d'être intéressées par ce meeting et qui n'ont pas reçu cette feuille, merci de bien vouloir leur envoyer une photocopie de l'exemplaire que vous avez entre les mains.

☐ Oui, j'accepte de venir participer au Byte '96.

☐ Non, je n'accepte pas de venir au meeting, et je suis assez abruti pour vous envoyer ce papier.

Bonjour, mon pseudo est _____, et je « sévis » dans le groupe nommé _____.

Je m'appelle _____, et mon adresse personnelle est :

_____

_____

Tel : _____.

☐ Je suis tout seul, je n'ai pas d'amis.
☐ Je viens en bande, nous serons : _____.

Merci de renvoyer ce bon à l'adresse suivante :

Merci de bien vouloir verser au moins la moitié de la cotisation au moment de votre inscription

Byte '96
Christophe Dupas
274 rue des petits moulins
62215 Oye-Plage

Coc©©n System
Testé et Approuvé
Par de grandes marques de sacs de couchage

GENE
DAY